

ストリートファイター  
アートワークス

極



電子版  
ストリートファイター アートワークス 極

本電子書籍は、2012年に発売された紙書籍を電子化したものです。紙書籍の奥付もそのまま掲載しておりますが、奥付記載内容については電子版の奥付をご参照ください。



ストリートファイター  
アートワークス  
極



CAPCOM®





## ILLUSTRATORS

あきまん 018

西村キヌ 070

剛田チーズ(BENGUS) 140

イケノ 212

大ちゃん 258

えだやん 268

森気楼 288

ポリゴン・ピクチュアズ 314

OTHER ILLUSTRATORS 350

SHOEI

SENSEI

前田編

ハルマル

にしざわあきこ

石川ヒデキ

うじ

コマキシンスケ

オオイシ

北千里

レイゼンビー誰二

サクラ

たみお

エンドウし イチロウ

山田隆政

UDON

いとうのいぢ

toi8

SON

竹

FALCOON

ノナ(SNKプレイモア)

川野琢嗣(バンダイナムコゲームス)

バンダイナムコゲームス

村瀬修功

馬越嘉彦

コラボレートイラストレーション

カプコンデザインスタッフ

ストリートファイター25周年  
スペシャルインタビュー 428



わたくしに馴染みの深いかわいいちゃんファイターたちを描きました。それぞれ対戦相手を持つて居る感じが、何人かはこの中に相手がいるのに気づいてないのかもしれない。特にスーパの字からは描きやすく、気楽に描けていいですね。最後は大勢なので背景にハードルが高く、さくさく描けなくて、しかもなかなかいい出来がいい感じのとき、いつもそれぞれ違った楽しみがありました。(西村キヌ)







みなさまご機嫌いかがでしょうか、剛田  
チーズです。好きに描いてよい、というこ  
とでしたので、好きに描かせていただきま  
した。とりあえずぐるぐるをドーンと大きく  
描きたくて、あとは寂しくない程度に  
脚間を埋めればよいかなあ、という感じで  
描きました。見開きを考慮した構図になっ  
ております。(剛田チーズ(BENGUS))

本書描き下ろし



本書描き下ろし

今回の絵は、今まであまり描いた事がないキャラクターを中心に描いてみました。なんとなく平均年齢の高いメンバーになってしまいましたね。ルーファスはひさびさのデブキャラでした。E. 本田以来でしょうか。エリナの手が以前野郎で描かれていました。誤解します。(岩井俊)



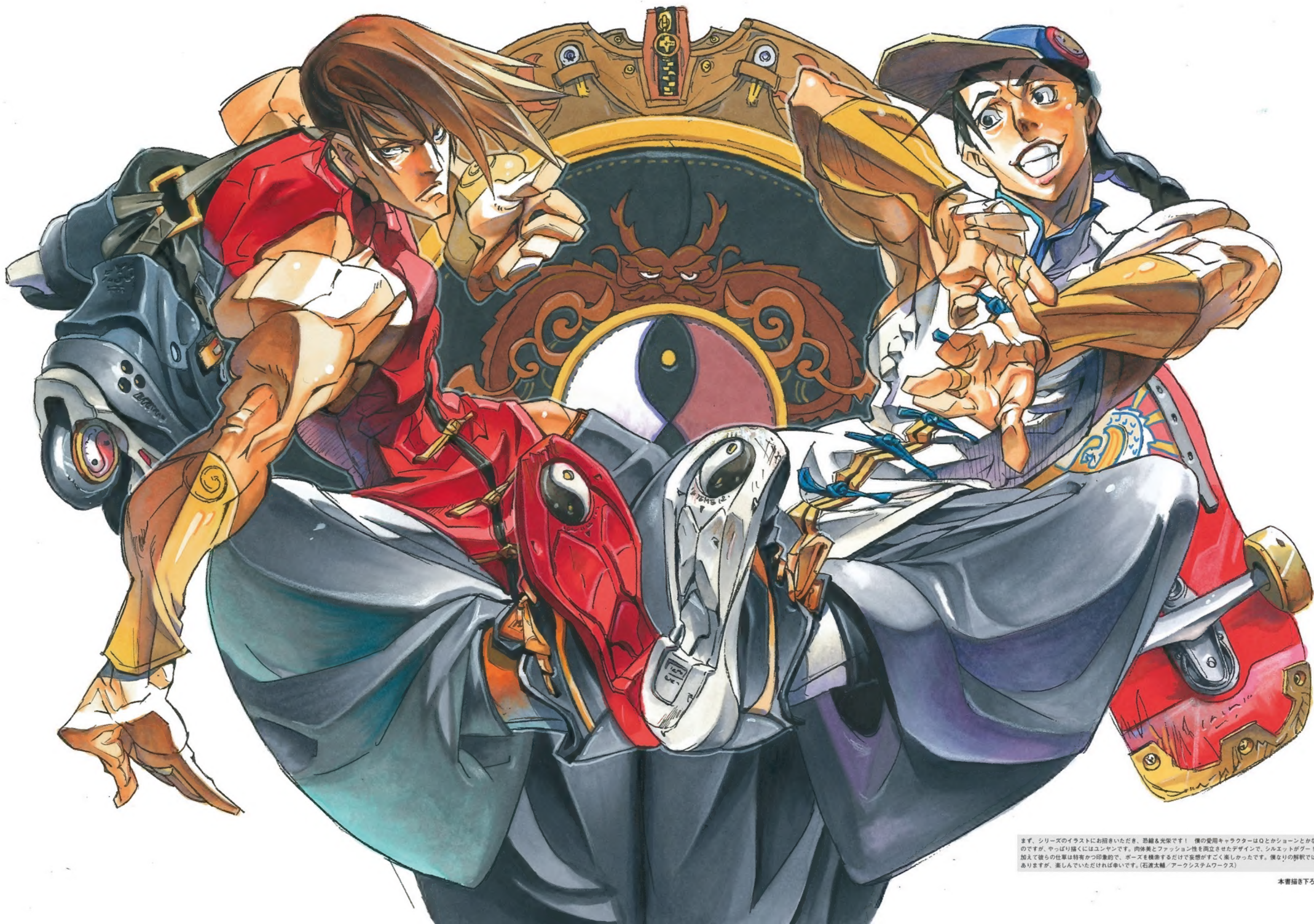




ストリートファイター25周年おめでとうございます！ リュウや春麗などはかのゲストの座席にお任せしまして、私は前々からひそかにとても興味深く大好きな「ベガ様」へお祝いの気持ちを込めて描かせて頂きました。とても楽しかったです。ありがとうございます。このまま30周年と続きますように！ (ハルマル)

本書描き下ろし





まず、シリーズのイラストにお付き合いいただき、恐縮も光栄です！ 僕の愛用キャラクターはQとカシオンとかなのですが、やっぱり描くにはユンヤンです。肉体系とファッション性を両立させたデザインで、シルエットがグー！ 加えて彼らの仕草は特有かつ印象的で、ポーズを模倣するだけで変態がすごく楽しかったです。僕なりの解釈ではありますが、楽しんでいただければ幸いです。(石渡太輔 アークシステムワークス)





まずはストリートファイター3の周年、誠にめでたうございます！「スト  
III」はユーザーだけでなく、多くの絵描きにとっても夢そのものでし  
た。これからは、もっと多くの方に夢を与えられるタイトルになるよう  
願っております。私が今回描いたキャラクターは、「ストリートファイター  
ZERO」バージョンのキマイラです。2つに分かれた長く細い髪と、し  
なやかなボディラインは女性の肉体を一番魅力的に描ける素材でした。  
私のデザイン人生において多大な影響を受けたキャラクターを、もう一  
度描くことができて、とても楽しく作業できました。（キム・ヒョンテ）





# STREET FIGHTER IV

ストリートファイター25周年おめでとうございます！ 戦場から血が出る野蛮な時代ですのでプレッシャーはありましたが、とても楽しく、ハカンを描かせていただきました。さて次はどのキャラ、ハカンを描かせてもらおうかなー？ (ヒロアキ)

本書描き下ろし



# あちまん

代表作  
「STREET FIGHTER II」  
「STREET FIGHTER III」



華麗の顔っていろいろあって、それはそれでいいと思いますが、彼女を生んだ事として一度、自分の中で彼女の顔をしっかりと覚えてみたいと思って、この顔を描きました。(AKIMAMI)

本書描き下ろし





「この世界の全員の、全員の命を救うために、  
入る必要が、予言の呪いになるんじゃないか  
と、思っていました。」 (AKUMA)





春麗の顔と体をもっとリアルに描くと、ぼんやり  
スリヤのいかに描くか、GAMMA

STREET FIGHTER IV for iPhone / iPad 2014.04.10

















「格闘武闘傳」(ストリートファイター15周年DVD)のパッケージ用に描いた  
リュウです。「相手がこちらに飛び込んでくるところを間合いとかいろいろ  
計っている」みたいな。そんなイメージで描きました。リュウのゴツい指を、  
あまりキレイになり過ぎないように気を付けました。(AKIMAN)

ストリートファイターザガ 格闘武闘傳 [パッケージ]





これは「ストIII」のドットパターン用に描いた下書きを元にして、ほとんど  
みエトを変えずにディテールを描き込んだものです。ゆえに、とても本物  
な絵ではないでしょうか。かなり気に入ってます。(AKIRAN)

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE (PS2版パッケージ)



油絵がmyブームのとき、ほかの仕事で油絵の具を多用していた時期があって、たぶんその影響で油絵にしたような気がします。(AKIMAN)







最新作「ストリートファイター」のキャラクター、リュウのイラストを制作したアーティストです。彼のイラストは、このゲームのキャラクターを表現しています。(ARTIST)

© 1997 Capcom Inc. All Rights Reserved.





もう、そういう状態だった俺の今は覚えてませんが、背中が痛くなったんと思います。(AKIMAN)

STREET FIGHTER Ⅱ (海外版パンフレット)





「美少女ゲーム」の代表格  
「ストリートファイター」のキャラクター  
「ストリートファイター」のキャラクター

COMPLETE FILE STREET FIGHTER X (CDブック編下巻)





いんふ...  
...  
...  
...

COMPLETE FILE STREET FIGHTER II  
[CDブック巻き下ろし]









ザンゴエスだから、と頭をうつけただけで、彼らの悪意が通じらんですからね。これは、さういふことば。この人、頭からやられて足を折ったローンをかくて、自分で足を治してる人ですから、それで折っているのが、あもしろいと思いました。AKUMA

COMPLETE FILE STREET FIGHTER Ⅴ (CDブック巻き下ろし)





ストリートファイター2 (スーパーファミコン/MSX2+)

STREET FIGHTER 2 (スーパーファミコン/MSX2+)









なんなのがストリートファイトに強い気持ちです。練習を繰り返して、やがて自分も  
まじです。今更にも、ロー・コウの、その、自分でも知っていると思い  
ます。(AKMAN)

HYPER STREET FIGHTER II (©CAPCOM 監製)





「ストII」のバージョン違いはいたいたのですが、実現はせず。ヘタッとした掛け方をしたかったんだと思います。集合編って、大変ですね、LAGMAN

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE (PS2版 未発売)

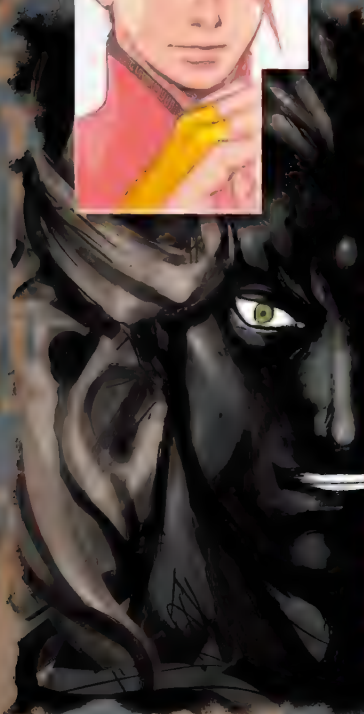
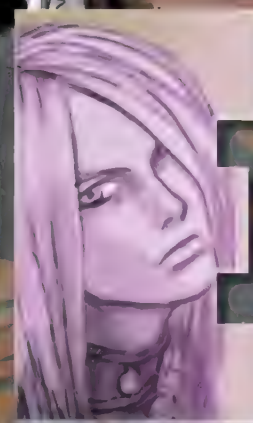


ストリートファイターサーガ 格闘武蔵傳 (内部DVDパッケージ)

赤い靴を履いた、初代「ストリートファイター」のリュウらしき人の後を追って、みんなが走っているんですね。すべてはこの人が始まりですからね。(AKIMAN)











「ストリートファイターシリーズその魂」という感じです。黒いリュウがカッコイイですね。「とてもカッコイイ」を聞いてみた  
 ちゃんと思っただけで、どこか実感が湧いてくるように思っています。キャミィの小説感やプランカの立ち振る舞いが、  
 バイオレンスの世界観を象徴する。ザンギエフの「富はインテリ」みたいなところを、すべてが気に入っています。ベガ様がキ  
 テリお顔をしてくれて、みんなうれしそうですね。(AKIMAN)







ゲームスト雑誌 STREET FIGHTER II (キャラクター紹介)

最初に参戦のイメージを決めたのはイラストと想います。このイラストから、専断の周はパフスワップになりました。AKIMAN!



ゲームスト雑誌 STREET FIGHTER II (キャラクター紹介)



これより少し格闘に強いイメージですが、顔が上と高い過ぎて、我ながらピンタリです。AKIMAN!

ホームページ内(書き下ろし)



これも、胸像と臀像を広げることになりました。AKIMAN!

STREET FIGHTER II (スーパードラゴンボール)



カッコいい拳闘士を臨こうと想って、背の高い格闘家と想います。AKIMAN!









ストリートファイター15周年感謝祭「浴衣用紙2下5」

浴衣用の紙とす 浴衣の色や柄、華やかな色や柄を出せる  
紙に描いたか ら入ると思っています。ARTMAN



春風さん、31 不知  
気象さん、27 今  
んもくし、の口び  
るが胸れさう と  
いう、あやうし使  
いで顔こうと彫り  
ました。 :DDBANK





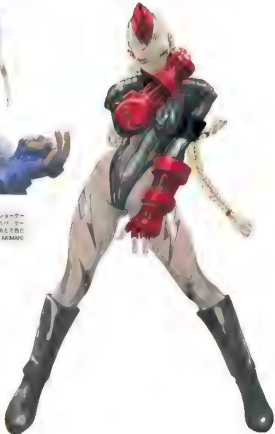


ストリートファイター X 鉄拳 Defeat at the Crossroad (表紙)





これは高津聖さんから見たフィギュアのバンパー用に描いたものです。高津聖の古沢広氏がワンダーショウケースに選ばれたときのキョーエーの担当があまりに素晴らしいので、ブログで紹介したら、高津聖さんからバンパーも描きませんかという返事があったので、制作しました。昔作らぬバンパーのイラストを描いて、あとで色付けを入れて貰い、バンパーに貼りました。このお返事はすごくうれしかったので、かなり力を入れてます。AKIMAN



さんのお役に描いてお楽しみました。もし皆さんの描いてほしいキャラクター、フリーキャラクター、あったらぜひのぞいてください。AKIMAN

STREET FIGHTER 3rd STRIKE (PS2版 未使用)



STREET FIGHTER Ⅰ (AC版・ハフレット)



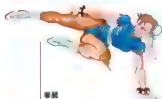
リュウ



ガイル



ケン



春麗



ザンギエフ



ダルシム



E.本田



ブランカ

STREET FIGHTER Ⅰ (AC版初版・7月版)



リュウ



ガイル



春麗



ケン



E.本田



ザンギエフ

【ストⅠ】初期のイラストですね。この中でブランカのイラストは一番最近に描いた8体のイラストのひとつです。(AKIMAN)



## ゲームズ増刊 STREET FIGHTER II (キャラクター紹介)

COMPLETE FILE STREET FIGHTER II  
(CDブック版き下し)

専断の「サンダー」よりポーズは違いますが、似たようなものです。AKIBANG



## STREET FIGHTER II (メダルゲーム用)



リュウ



E. 本田



春麗

オフイシャルライセンスブック(臨下し)

## STREET FIGHTER II (AC版口ケテスト インストカード用)



いろいろ聞かれています。この頃はすべてメカニクスという  
アクリム版用を使って描いていました。AKIBANG





アレックス



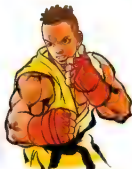
ユン



ヤン



いぶき



ショーン



リュウ



ケン



ネウロ



オロ



ギル



ダッドリー



エレナ

「ストⅢ」のセレクト画面用イラストです。原と「Phoenix」というのは結構  
縁が深いんですね。というのを初めて知りました。この方面はもっと関心  
深めていこうと思います。(APRMAN)



カブコンファンクラブ【テレカ編着下ろし】



CAPCOM VS SNK [メインイラスト提供 407 ページ参照]



高上はカト・トウイラストで結構気に入ってます。右上の巻頭と左下のキャ  
ミィはICAPCOM VS SPACのポスター用に描いたものですが、ものすごく  
くどいですね。この頃はとてんてん止めていいか。止めた方がいいのかな  
ように思いますが。そして、下の巻で描いたジャウと巻頭、☆ ばばはうたな  
くとも良い感じですね。AUMMM

CAPCOM HP(正月用イラスト)

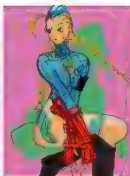
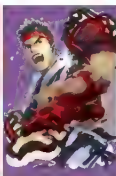


学芸会館【コラム見方】

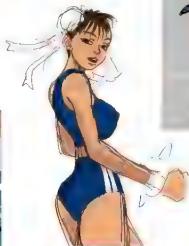


CAPCOM VS. SNK [メインイラスト監修、AD7 ページ参照]



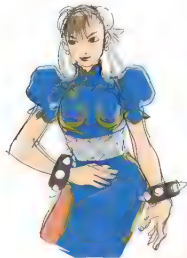


(Photoshop)を導入しはじめたあたりはイラストです。右下のタタリや右上から全画面の横断線などは描いた。もう今では全然知らない機能を使って描きました。個人的には真ん中の巻頭さん、バルコニー下のキャットさんが気に入っています。  
 (KAMAGATA)





ファイリスト【著作より抜粋】



ここにあきまんさんは個人的に描いたキャラクターの  
ようなものを、下はファイナルファイトリベンジの  
ものです。このイラスト自体をリベンジしたい  
ですね。AKIMAN

ファイナルファイトリベンジ【参戦用デザイン画】



ゲイル



響



ガイ



マキ



ソドム



ロレント





色紙御贈です。人ごあげる色紙は平々に贈らないので、スキャンしてターサ  
タに保存してあくことになっているのですが、それです。AKIMAN







このコラントを模倣しようと、はじめてこの絵が描かれたこと知って、今度は「あみま」で模倣している。おめでとう。こうしてトラカと繋がって、もうアブユンパワーに参戦しました。  
(AKIBANO)

ストリートファイターサーガ 最終決戦篇 (ライナー)





## COMPLETE FILE STREET FIGHTER II [CDブック巻末51]



## ゲーム3 格闘ストリートファイターII [キャラクター紹介]



CD付のイラストブックの付属ページに掲載しているものですね。ここでは、ストリートファイターIIのゲーム世界の背景が描かれている絵が、とても見られます。それと、ゲームのキャラクターのイラストは、ものすごく新しくて、AMBAH。

## STREET FIGHTER II [AC版キャラクター決定版]





## SUPER STREET FIGHTER II [オープニングアニメ]

ジョウのバクテン画はどれも運動感がありますね。懐かしい。右側には、最初に見られたミロク・零蔵のイラストもあります。今までの集合イラストはもう全然記憶しなくてピンポイントでした。AKIMAN



## STREET FIGHTER ZERO [設定デザイン画]



## SUPER STREET FIGHTER II [習作より抜粋]



アキマン

## STREET FIGHTER ZERO [設定デザイン画]



ラフィラス





STREET FIGHTER ZEROS [設定デザイン画]



STREET FIGHTER II [ラフスケッチ]



ラフというよりも、あきまん、あきまんのラフはもっとと  
くさんあったと思うはず AKIMAN!

STREET FIGHTER II [設定デザイン画]



STREET FIGHTER II [メインイラスト原案]







69



# 西村キヌ

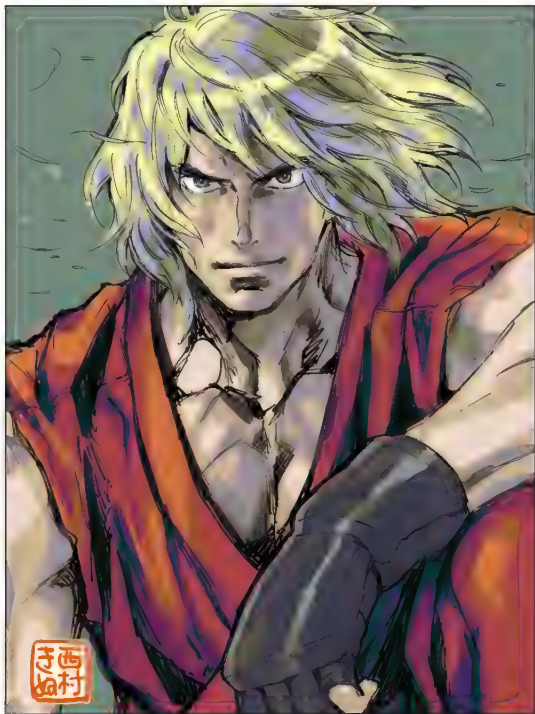
代表作  
ストリートファイターII  
ストリートファイターIII  
ストリートファイターIII  
ストリートファイターIII



リュウケン、描くたびに顔が違いますねー。非常に気楽にかっこよく描けるケンと、すごくプレッシャーのかかるリュウ。どちらも描きごたえのあるあるキャラでした。(西村キヌ)

STREET FIGHTER IV (画説)

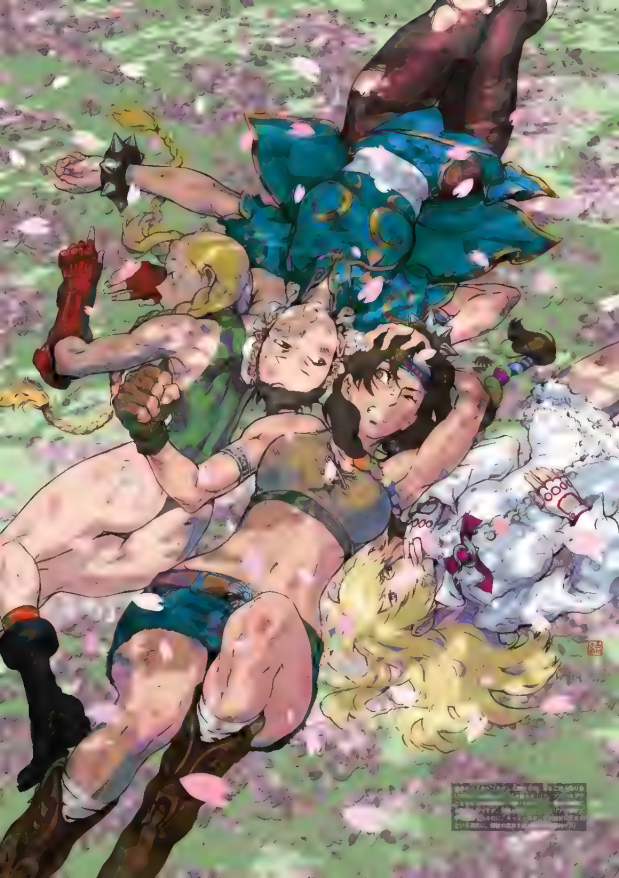




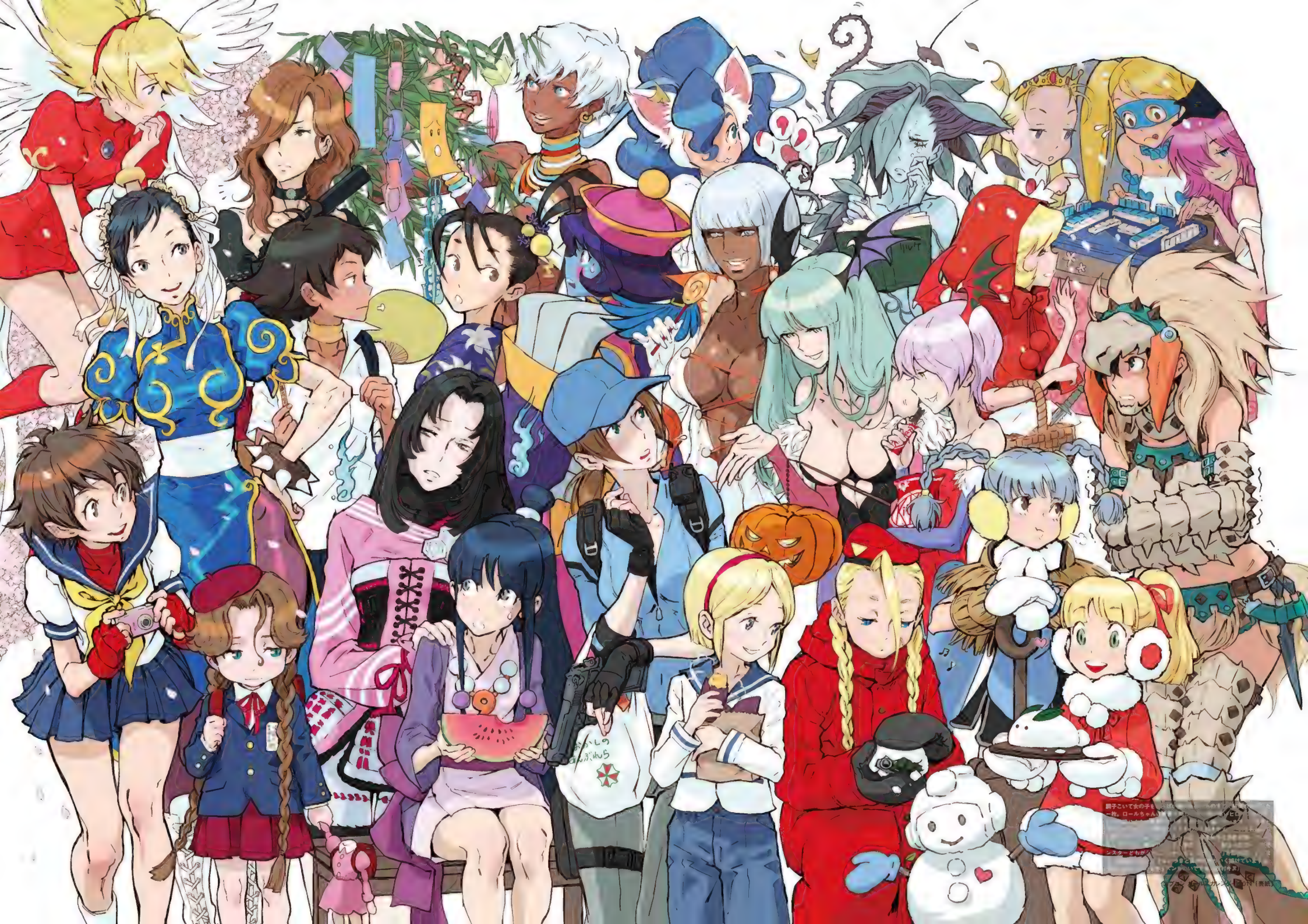
リキウを倒してるときはブレ、シヤ、がありがたすて、リキウと戦うとろろ動揺する、いゝですが、ケンドー、つむずめい！ ケンドー、ミュー、くろいのノリを撮れるのが、いいですねー。この歳は1日で飽きました、酒好き

STREET FIGHTER IV for iPhone / iPod touch (販売中)









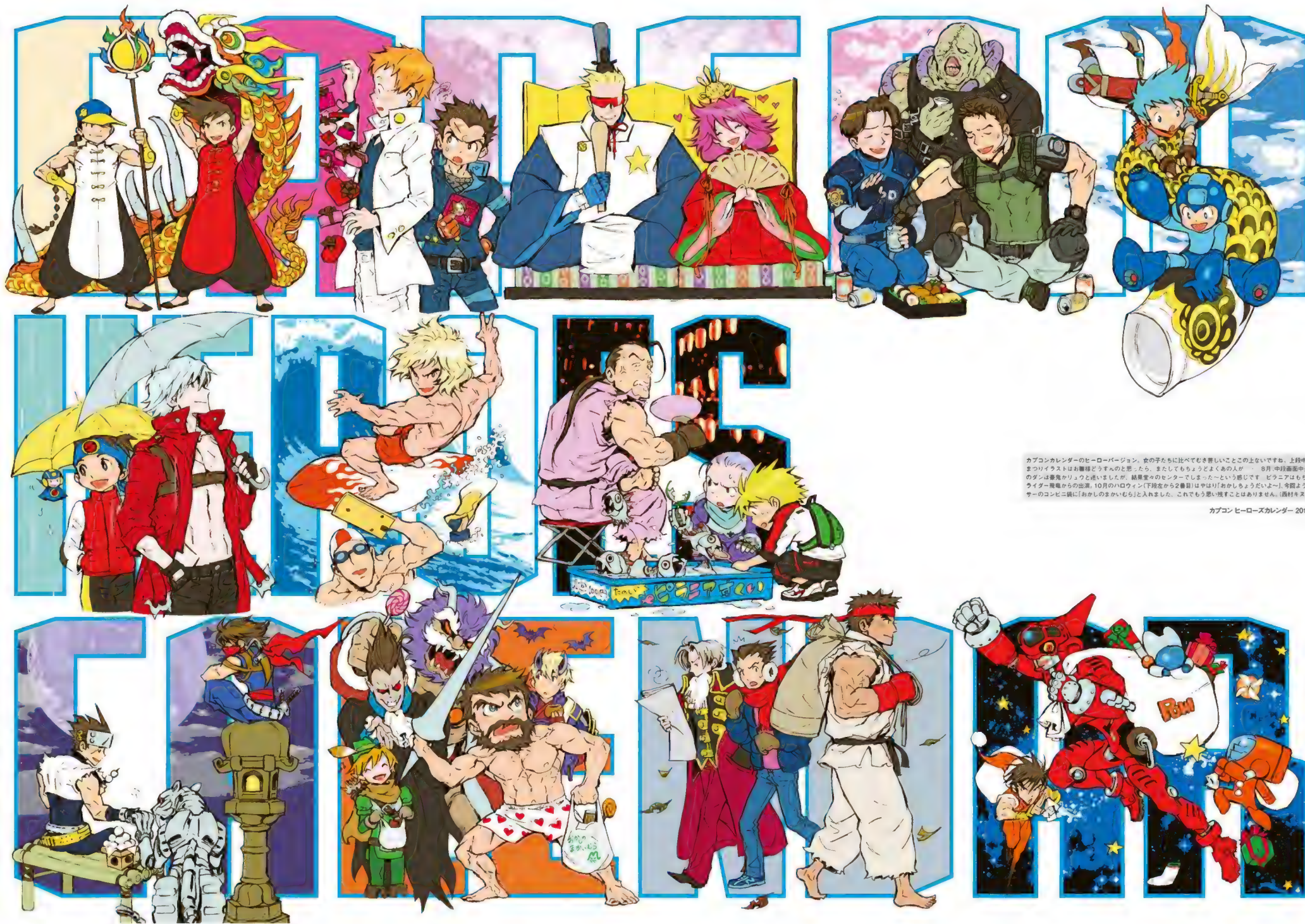




カプコンガールズカレンダーも2年目なので1年目とはガラッと違うフォーマットにしてみました。前年キャラをたくさん描きすぎて死にそうになったので減らすつもりが数えたらなぜか増えていたという……左上から右下にそれぞれ12ヶ月分のイベントが描かれています。7月・中旬左端は「はっぴな」のほろろとソラのやらかしてる顔が見どころ。12月(下段右端)はクリスマスを楽しみにしているモンスターたちと一緒に傅け舞のサタさん。デザイン室伝統の二秒後大爆発のボタンです(西村キヌ)

カプコンガールズカレンダー 2012 (表紙)





カプコンカレンダーのセーラーバージョン。女の子たちに比べてむき裸の男の子が多いですね。上段中央のひなまつりイラストはお嬢様どうすんかと思ったり、またしてもうとくあの人。8月・中段画面中央のチキ屋のダンは巻物からリュウと迷いましたが、結果堂々のセンターでしまったという感じ。ピラニアはもうんストライダー電機からの出演。10月のハロウィン(下段左から2番目)はやはり「おかしなようだよ〜」。今回ようやくアーサーのコンビニ機に「おかしなまがい」を入れました。これでもう悪い機組することはできません。(西村キス)

カプコンヒーローズカレンダー 2012 (表紙)









後半こんで顔で、ちゃんとおどろくもなるよう構図してみました。ブーツケースに、対戦した相手のスリッパが貼ってありますねー。四時半頃

STREET FIGHTER V (島尻)





STREET FIGHTER Ⅱ TURBO(メインイラスト)

ひっそりするほど特異性があふれると逆に欣賞しています。ここではエン  
ダアムとしてあくと、エンダムのコッポルという感じを思います。もう  
僕もこれとカッパ。 満員は取り戻さないで、内村キヌ



























スーパースレスに成ってる鳥渡 51ゲーム と、ほぼ同じ時期に描きました。  
なまへく髪の毛が散らないように、と添って描いていましたね。(資料より)







カプコンデザインワークス(表紙)

やりきったなー、という感じですねw ネメシスが花を持っていますが、ジルへのプレゼントですw バレッタのローラースルーGOGO、ダンのおこぼれを狙うゾンビなど、語るにあたってすべての端に「w」がついてしまう、とてもいい絵だと思います。SHOETさん次ちゃんさん、お手伝いしてくださって、ありがとうございました！(西村キヌ)







ゲームで対戦中のリュウケン、ストリートファイターです。キャプテンとシムラ、チャムが「アイスを食べてますね。(西村キヌ)

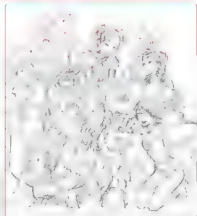
カブコンデザインワークス アーリーデイズ(猫と下ろし)





おけと髪めかしらした娘さん 可愛く撮れたんではいしょうかー まくら  
のアンカメのファイバー 仲良く撮られてお禮言も嬉しくもらってしま  
ったが なんかちょっと暑すところだろ! という感想でっけり (西村キヌ)

週刊ファミ通 2008年3月28日号 (表紙)



77





















シン・サトメが、戦場時にすずしい音楽を流すのが最高ですわね  
 音楽と、わりとキレがあって好きなイラストですね。フィリアのもの  
 も、サトメは無敵〜出番が多くて最高でしたら（西村キヌ）

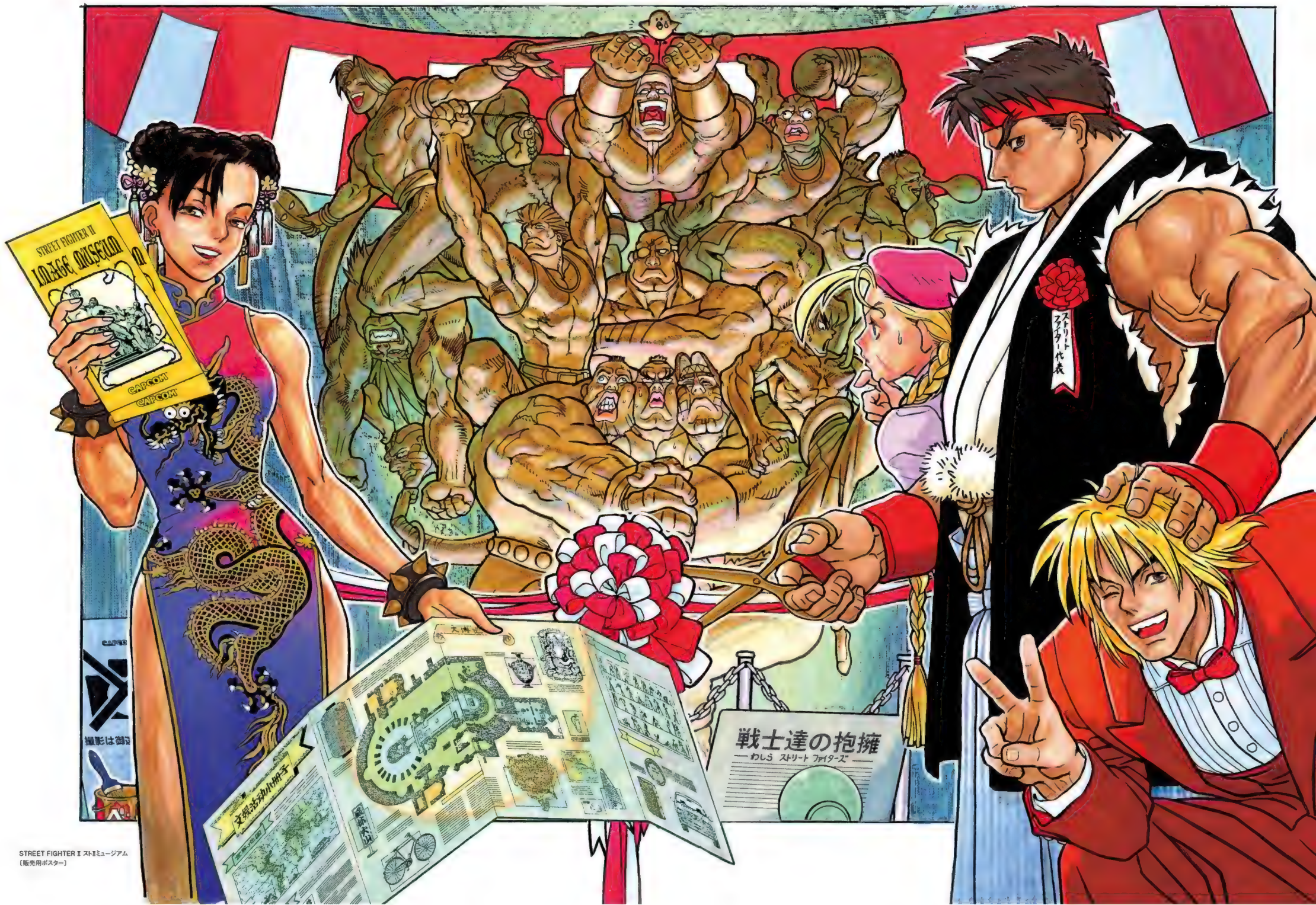
カブコン・フィギュアコレクション 両柄キヌ（パッケージ）





ストリートファイター15周年展覧会(新装版画冊)下巻





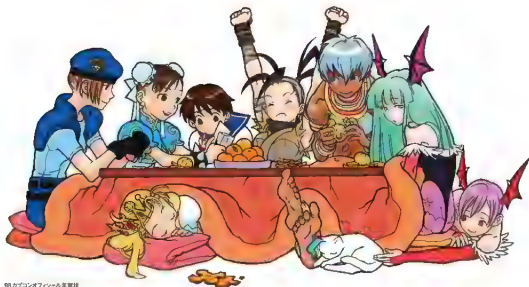












98カプコン対スナックル大冒険



STREET FIGHTER III (カプコンファンクラブ会報)

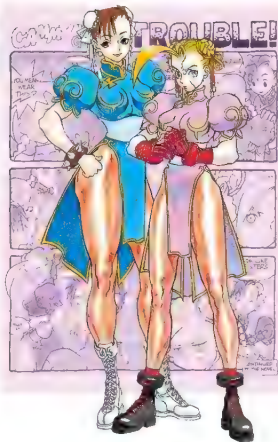
闘ったときの興奮やイラスト、最近  
自分の絵の描き方がこのへんにあると気づ  
いて、興奮と喜びを味わう。もう、スナック  
ルやツグミの絵も子どもに送るための、サ  
ーブ。(西村キス)



SNK VS. CAPCOM (SNKファンクラブ会報)



STREET FIGHTER Ⅲ キャラ・ヒストリー(口絵ピンナップ)



STREET FIGHTER Ⅲ SAGA 一羽王鳥編第一(口絵ピンナップ)



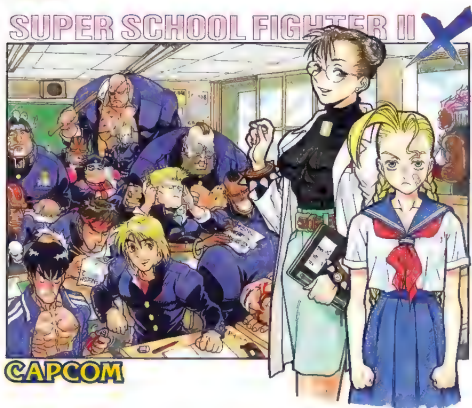
STREET FIGHTER Ⅲ SAGA 一界龍編第四(口絵ピンナップ)







ゲームスト(付録カレンダ)





STREET FIGHTER Ⅱ (闘技場全巻)



リュウ

ケン



ガイル

春麗



E 本田



ブランカ

M. バイソン



バルログ

サガット



ベガ



COMPLETE FILE STREET FIGHTER Ⅱ (CD ブック巻きより)



リュウ



ケン



ガイル



春麗



ダルシム



E 本田



ザンギエフ



ブランカ



M. バイソン



バルログ



サガット



ベガ





ケン



春麗



リュウ



ガイ



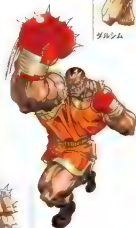
ブランカ



ガルシム



E 本田



M バイソン



ザンギエフ



バルログ



サガット



ベガ





アレックス



ユン



ヤン

エフィー、ホイメイ、マリシア



リュウ



ダッドリー



エレナ



ケン



オロ



ゲル



ショーン



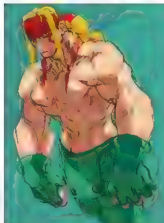
いぶき



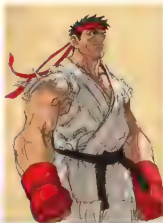
ネクロ



ALL ABOUT STREET FIGHTER II THE CHARACTERS(ムック誌を下ろし)



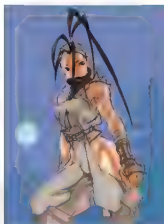
アレックス



リュウ



ケン



いーごん



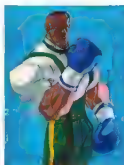
エン&ヤン



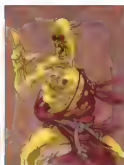
シャーン



ネクロ



グッドリー



オロ

STREET FIGHTER II(97AM ショーアップ)

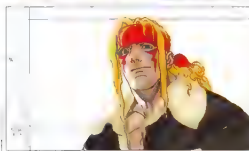
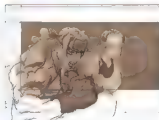


エレナ



STREET FIGHTER Ⅲ(ゲームアート集)

「ストⅢ」最初のやつ のちを最後のコンヤ。 当時の名義サン・ジュリアンこと  
 ものもで、 とばの海の家へ入関が来て、 彼もキヲが描きもしてまが  
 きていた。 サン・ジュリアンこと、 元のコンヤに影響されてますね。(内村キヲ)



アレックス エンディング下絵

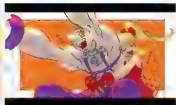
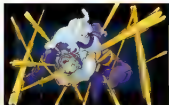


リュウ エンディング下絵

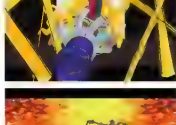
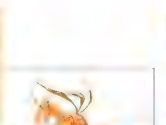


ショーン エンディング下絵



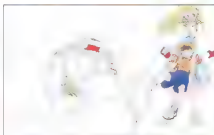
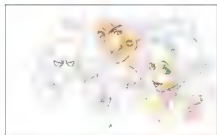


ネクロ エンディング下絵



オロ エンディング下絵

いぶき エンディング下絵



ケン エンディング下絵



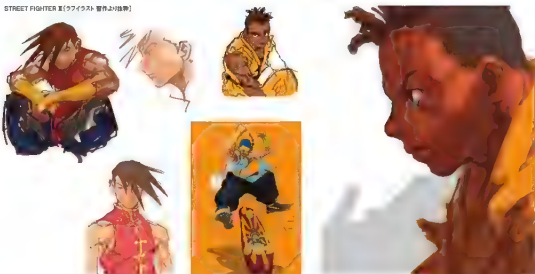
エレナ エンディング下絵



エン&ヤン エンディング下絵



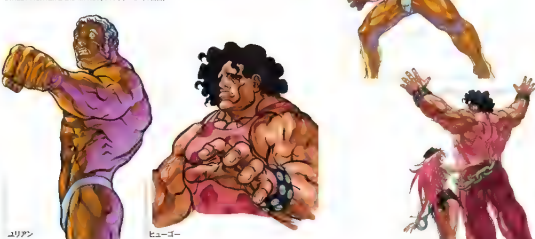
STREET FIGHTER Ⅱ(グラフィラスト 製作より抜粋)



STREET FIGHTER Ⅱ 2nd IMPACT(ゲームデモ画面)



STREET FIGHTER Ⅱ 2nd IMPACT(キャラクターセレクト画面)

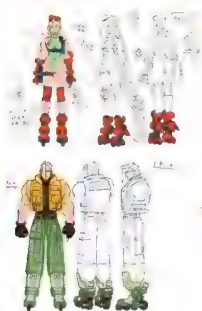




ガンズパイプ(モウラーセレクト画面)



ガンズパイプ(モデル制作用)



ガンズパイプ(編成用)



サイバーボッツ(サタン 戦闘定例DXシ トレカファイル)



いぶき



ポイズン



さくら



サガット



ザンギエフ



西村キス





さくら



リュウ



リュウ



ケン



ガルフイン



ガイル



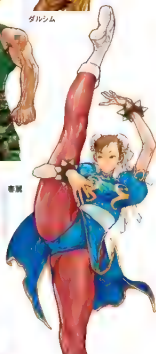
ブランカ



E.本田



ザンギエフ



春麗







「いったんなんのそので帰ったのが、7月7日は劇場で、サウナと  
同じような時間。サウナをいようと思えばいいと思います。女の子が  
風呂は、仕上がりなくて帰ってきた。これが30分。サウナと温泉は  
別々で変えて帰ってきたら、サウナと温泉は別々で帰ってきた。と、これらもサウ  
ナには関係ないです。資料を」



色紙



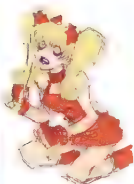
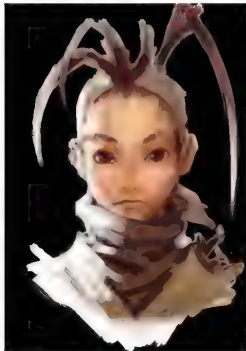




ガブコン20周年 QUOCARD







ゲームスト「96年メーカー別受賞状」







キャミイ



ガルシム



ケン

ガイル



ブロンカ



E. 本田



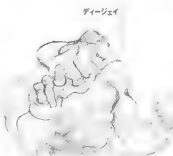
フェイロン



ザンギエフ



T. ホーク



ディージェイ



M. バイソン



バルログ



サガット



ベガ







COMPLETE FILE STREET FIGHTER II (CDブック編8725)



STREET FIGHTER II (メダルゲーム)



STREET FIGHTER II (スーパーファミコンマニアック)

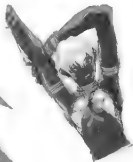








STREET FIGHTER Ⅱ(ゲームアモ画風アップ)



ゲーム世界(コラム用カット)



Leif(コラム用カット)













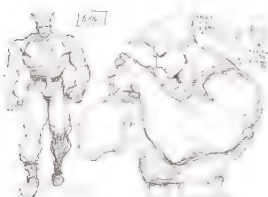
75/9



76/10



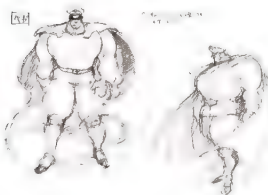
77/11



78/12



79/13



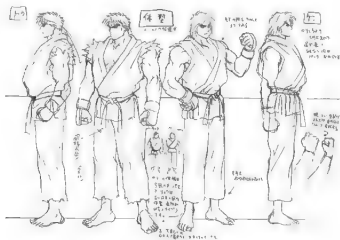
80/14



















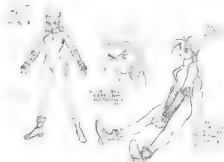












A

① 大抵、このように  
描くつもり  
でいる。この  
ように描くつもり  
でいる。この  
ように描くつもり  
でいる。この  
ように描くつもり  
でいる。

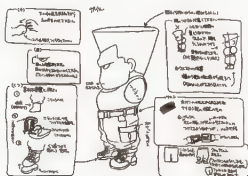
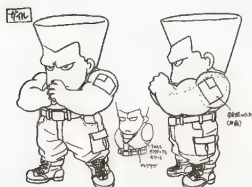
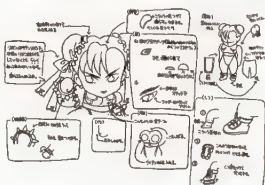
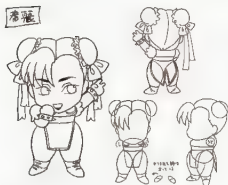
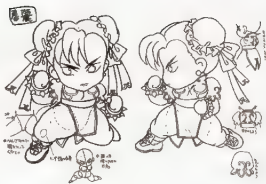


B

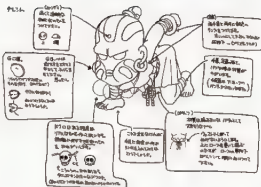
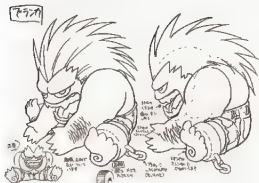
② このように  
描くつもり  
でいる。この  
ように描くつもり  
でいる。この  
ように描くつもり  
でいる。この  
ように描くつもり  
でいる。



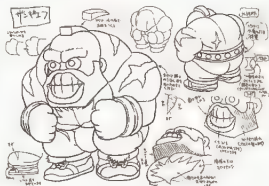








**アラン**

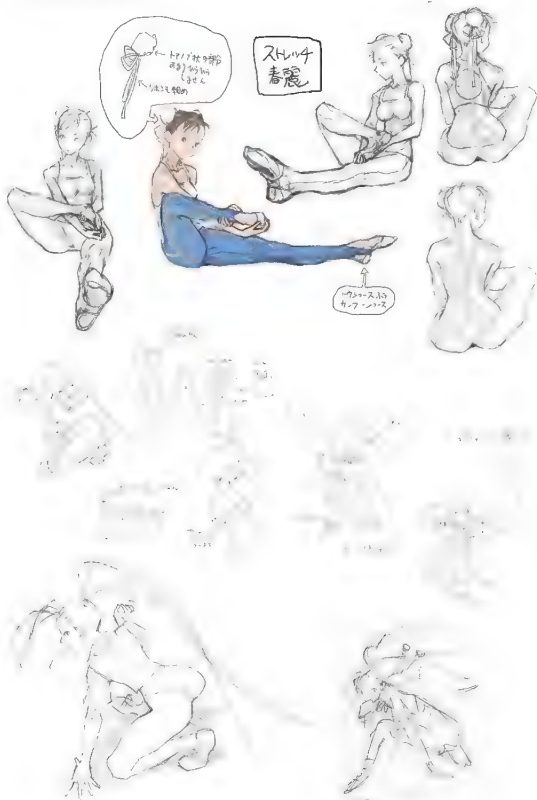


STREET FIGHTER ZERO (32) 単行本発売記念

ラフィースト (原作より盗用)













# 剛田チーズ

(BENZUS)



代表作  
STREET FIGHTER ZERO  
STREET FIGHTER ZERO  
STREET FIGHTER ZERO  
STREET FIGHTER ZERO

夏の暑い日に、会社の先輩、同僚と涼み場に行き、防波堤で自分の影を見てみたらちょうどイラストのような色をしていて、「あ、実際そうなんだ！」と思ったことがあります。(剛田チーズ)

STREET FIGHTER ZERO2(シークレットファイル掲載)





iPhone用イラストは、2D画の外はタイタムロウのくめい。まんまるで  
びてます。空いているところに絵となく、ジョウと拳闘のイラスト  
あります。半分のイラストをスっばくて参加し、イイです。 (海田チーゴ)









「本物と黄粉ださまで！」とこの瞬間になんかおもしろい。おれって  
まじか。面白い。面白い。面白い。面白い。面白い。面白い。面白い。面白い。  
たんですが、今更にとりあえずいれよう。 (おれが)

カブコン ガールズカレンダー 2012 15巻 6巻





この前作から続く前作上りのイメージがあって、そんな感じに仕上がったので満足しています。ガイと流石、キャプテンコマンドーとハヤト、ローグとジャックハートが面白いキャラクター（登場人物）になっています。ストリートファイターシリーズのキャラクターがいろいろ出ていますが、（前作から）

カプコンヒーローズカレンダー 2012 (3月 - 4月)





4

STREET FIGHTER IV for iPhone / iPod touch (簡便用)





STREET FIGHTER IV for iPhone・iPod touch (開発局)



カブツノコノミナルカード





編輯作っている「格闘アート」に「近況もち」をちょこど書いていたのですが、キム・シバに描いたこの2枚の画し、もろっとした格闘家要素をきかんと感じます。なら書いてしまったらなー。(岡田孝 文)

SUPER STREET FIGHTER II (THE TOURNAMENT BATTLE 闘ボスター)



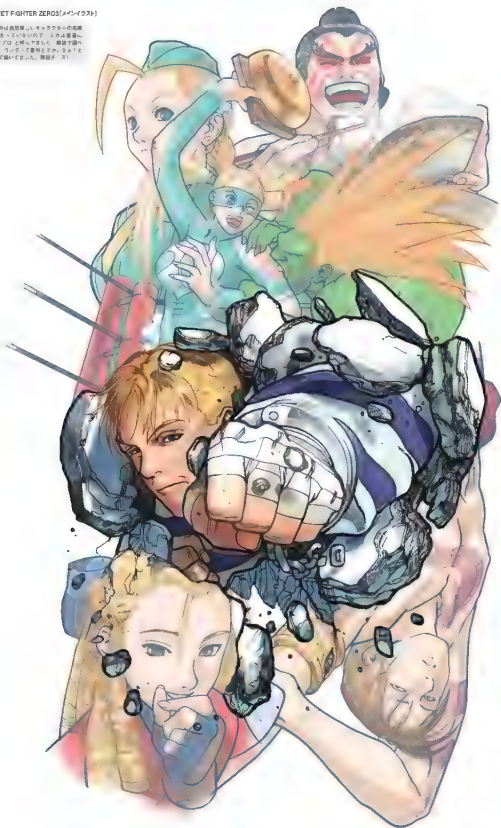








本作では各キャラクターの活躍  
は決まっていたものの、ミカは登場し  
「女子プロ」と呼んでました。雑誌で調べ  
たら「ラング」で登場してたんだと  
思ってた。あー、勘違い。文]







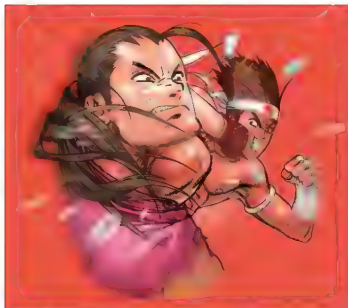
CAPCOM VS. SNK (DC版パッケージ)



CAPCOM VS. SNK (DC版版使)

2枚ともはちまきが気に入っています。このころの仕事ノートを見ると、「バズ  
ループ」「亡国のイージス」が最高に面白い!と書いてます。(岡田チーフ)





CAPCOM VS SNK PRO (CS 監パッケージ)



ALL ABOUT STREET FIGHTER ZERO Z ALPHA  
【表紙】





ガンムバウト(メーベラム)









各作品は知られていますね。「ストリートファイター」はごく簡単に言えば「ストリート」と呼ん  
 だまじに、ちをみん「ワン・バイ・ア・ハンター」は「ワン・バイ・ア・ダッシュ」  
 です（岡田 徹也）

ゲームスとデモ STREET FIGHTER ZERO（リベンジ）





ゲーム実況 5TH FIGHTER ZERO2(暴走)

「しゅみ」がやってみてみたんだと書いてます。バツは内手 イェウでしたかぬえ？ ちょっと驚いてません。早稲の入物は不透明水彩に白のノリで、タスで置きました。(調剤チーフ)

















東屋が「あーっ」とごめんなさって見ているのを、健太れたリュウの背  
 中で見ている様です。ミカ・ヤミー・Q スが動に入ります。(陣川チーフ)

MY PRINCE STREET FIGHTER 2 (PSP) 最新情報マンスリー









ゲームストレーサー ギャルズアイランド3(キャラクター紹介)

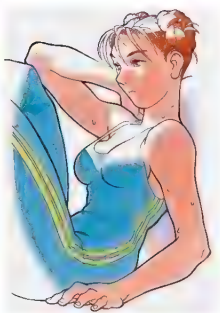
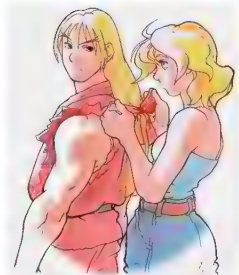




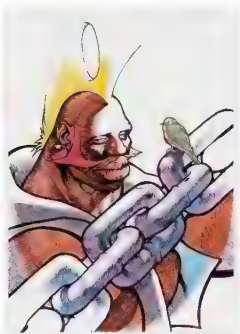
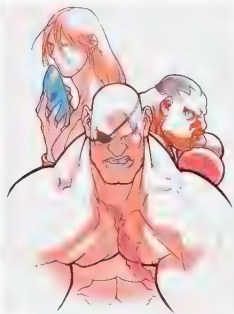
『スーパーストリートファイター』から各色のキャラクターが使えるようになりました。なので 参入 競い合っています。(岡田 徹)

ゲーム誌『ザ・ゲーム』3(豊田 裕)



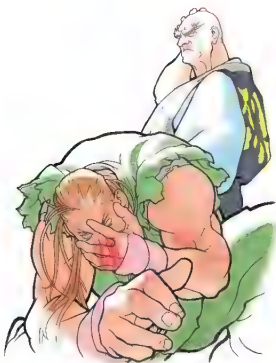
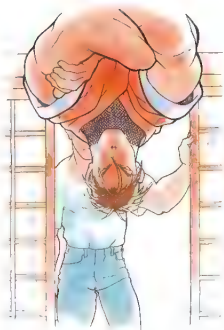






アドン セットが男に入っています。これと同時に「ダンジョンでモンスター  
ジャック・オースター（ミスター）」の位置も変わっています。（関川チーズ）

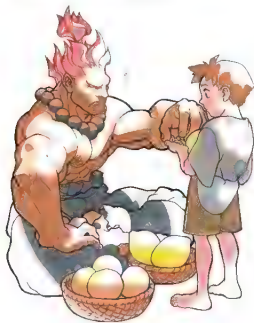




ダムの娘ですが、胸が露きカキの記憶があります。「悪いやつじゃのうーめたいな感じでしょうか。ハダとロースは、潔決してそれぞれが勝ったバージョンを編み交した。17ページのロースは、タロトカートを組みでものいいですね。(増刊P.25)



ゲームス増刊 STREET FIGHTER ZERO (キャラクター紹介)



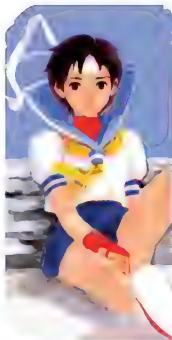
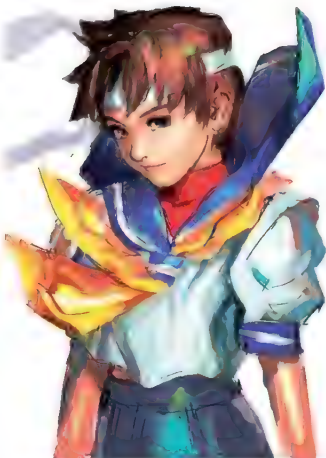
STREET FIGHTER ZERO (2nd ZERO ニュース)



STREET FIGHTER ZERO (2nd ZERO ニュース)







デザイン室原画イラスト

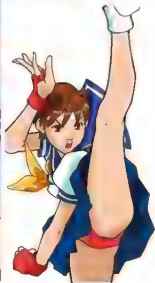




STREET FIGHTER ZERO2 (CS版パッケージ)



たくさん、抱きかかると、小さいキャラクターが気に入ります。  
ブルムに、入らなくて、大ダメージは、大ダメージです。  
天下の「ダー」 と、知んでは、大ダメージです (岡田チーフ)



ラフィウス (宮村より撮影)

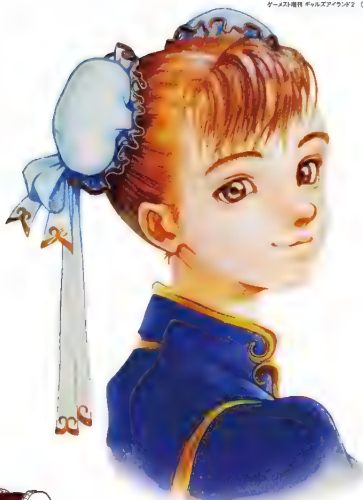
CARDASS MASTERS ALL CAPCOM WORLD 01 (SPカード置き下し)



カズン ノンクラブ (チーフ撮影下し)







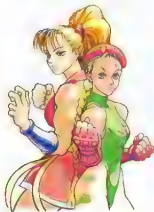
プライズ券ノート



皆様さんこんにちは。このゲームのついでに、送付させていただきます。送付したんですが、あまさんさん「送付し、送付して、送付して」と言われたので、なんとも嬉しかったです。ありがとうございます。（増田チーズ）



クラブカブコン(ファンクラブ会報掲載)



ゲームスト(メーカー別年賀状)



カブコンファンクラブ(テレカ書き下ろし)



カブコンファンクラブ(入金特典時計)



CDの封筒に描いた表の顔が気に入って  
ます。お顔の描き方とかいい。サント  
の顔色がいいですね。完全な描き方の中  
で、このジュウザ。ちゃんと「ジュウ  
ザ」って描いて、七郎。てます。関川チーズ

プライズ景品(ルクレム)





リュウ



ガイル



ダルシム



ケン



春麗



E. 本田



ザンギエフ



M. バイソン



サガット



ブランカ



バルログ



ベガ



SUPER STREET FIGHTER Ⅲ (ロケテスト限定)

下の4人はロケテストの専用衣装に描いたもので、ゲームでは使えません。このとき、はじめて、カミを替った人じゃないリュウとか、ケンとか、変えられています。(南斗七勇士)



フェイロン



キャミイ



ディー・ジェイ



T. ホーク





リュウ



ケン



ガイル



ザンギエフ

ダルシム



ブランカ



E 本田



ザンギエフ



サガット



フェイロン



バルログ



M.バイソン



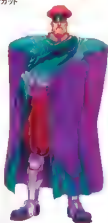
T.ホーク



ディージェイ



キャミイ



ベガ





リュウ



ケン



E. 本田

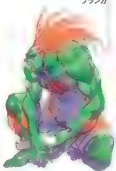


春麗



ダルシム

ブランカ



ガイル



ザンギエフ



ディージェイ



サガット



ベガ



T. ホーク

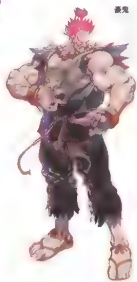


キヤミイ

バルログ



M. バイソン



豪鬼





リュウ



ケン



マイク



烈



豪



ジョー



イーグル



アドン



パーディー



春



元



サガハ



STREET FIGHTER ZERO (画実用全身)

ここにある「ストZERO」用イラストは、けっこうキレイに描いた人じゃないかな。と仰ってます。しかもデッサンで描かれたもの、(増田チーズ)



リュウ



ケン



春麗



ナッシュ



ローズ



ガイ



サガット





ソドム



アドン



バーディー



ベガ



面鬼



ダン



STREET FIGHTER ZERO(インストカート)



STREET FIGHTER ZERO2(インストカート)



STREET FIGHTER ZERO2(編訳用全巻)

下の5人は、アッフルガッソニという組の員で使っています。この組の員は  
あつという組に似てくんですよ。(関田タス)



ダルクシム



さくら



ザンギエフ



X-MEN VS. STREET FIGHTER(参加員全員)

「X-MEN VS. ストリートファイター」から「コンゼム」まで色も器も練めると思います。ケン、グーンのポーズが、愛のこころで好きです。もしやしてスリッパは「クラ」シャーンジョウ(カバート)中世からいれましょ、(岡田チーズ)



リュウ



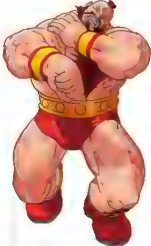
ケン



春麗



ダルシム



ザンギエフ

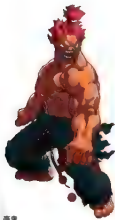


ナッシュ

キキミイ



ゲ・メス・増刊 X-MEN VS. STREET FIGHTER(参加員全員)



雲虎



ペリ







リュウ



メカ暴鬼



ザンギエフ



エレナ



さくら



ケン



ベガ



ガン



暴鬼



ダルシム

MARVEL VS. STREET FIGHTER(メインイラスト※他略)





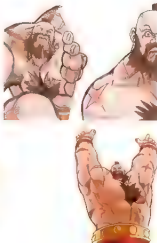
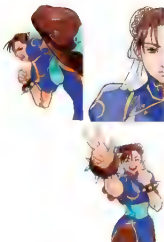
MARVEL VS. CAPCOM(メインイラスト+3連弾)



MARVEL VS. CAPCOM(ゲームデモ画面)



MARVEL VS. CAPCOM(設定用全身)



全編はまたザンギエフ様のかみ、めいしいな髪持ちでした。奇麗なヘアスタイル聞いてますね。そういえばザンギエフ様とき、抱いたことがないからしれません。陣川チーズ





リュウ



ケン



ナッシュ



ダルシム



さくら



ガイル



エレナ



キャミイ



ダン



ザンギエフ



メガマン



ベガ









リュウ

さくら



ケン

春麗



ナッシュ



ガルシム

ザンギエフ



ガイ



アドン



バーディー

ロレント



ローズ

暴鬼



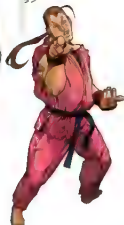


メドムが、スゴいってういひをきくと驚くので  
すね、どうせしょう。元、ヤギ、ト、ガイが現  
に入っています。このころ『パワーストーム』の後の  
練習は...めくります。(横田チーズ)

元



ダン



ベガ



メドム

バルログ



E. 本田

ブランカ



サガット

ムーディー



レインボーミカ



キャミィ

かりん







リュウ



さくら



ケン



春麗



ナッシュ



ダルシム



ザンギエフ



バディ



ガイ



アドン



ロレント

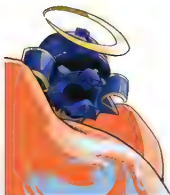


ローズ



ブランカ





ゾム



元



ヘガ



ダン



サガット



バルログ



E 本田



フランカ



キヤミ



コーディー



かりん



レインボーミカ

ダンが2番あるのは「これはちゅ」と、あんなに可愛いのは「と」言われたいので、描き直したからです。このミカ、胸の脱いでえんですな。関川チーズ



STREET FIGHTER ZERO3(ゲーム勝利画面下絵)

いやー 勝ったので嬉しくてますねー でも  
どねも死に入ってます。とく、ブランクも居  
る。ガルスも居るんですよ (増刊チャーズ)



リュウ



アドン



ガイ



ケン



バーディー



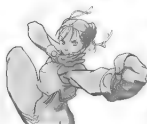
ゾドム



バルグ



さくら



春麗



カミー



元



ナッシュ



ロレント





ザンギエフ



サガット



ローズ



ベガ



ダルシム



ダン



ユードー



バルログ



ブランカ



E 本田



かりん



レインボーミカ



キャミー





リュウ エンディング



ソドム エンディング



ガイ エンディング



E.本田 エンディング



ケン エンディング



かりん エンディング



さくら エンディング



ザンギエフ エンディング





サウ、I かつごいー(スト.2ER2)  
全国の方は、勝つと多分です。エ  
ンディングなどは、その企画の方に  
なり具体的なラフを描いて、またいた  
めで、描き、と、みんなとやる  
こと、サウ、I かつごいー、みんなとやる  
ました。(岡田サーズ)



春風 エンディング



ナッシュ エンディング



ダン エンディング



ブランカ エンディング



元 エンディング



ダルシム エンディング

ロレント エンディング



アドン エンディング



サガット エンディング



バーディー エンディング



コーディー エンディング







キヤミイ エンディング



ヘガ エンディング



ローズ エンディング



レインボーミカ エンディング



バルログ エンディング



新鬼 エンディング





STREET FIGHTER ZERO3 アッパー(ゲームデモ画面)

どれも気に入ってますが、とかが肺に付きです。あと、カイガかっこいいと思うのですが、どうでしょう。これは華道用に出るときに届いてるのでしょうか。買って届いた印象が無いので。(増田幸一 文)



リユウ



ケン



JKL



52



「ザンギエフ」



E 本田


$$f(x) = \frac{1}{x} \quad f =$$


345



加人



ガイ



ローズ



ロゼット



コーディネーター

1. 臺灣



レイ・ボニー、エカ



STREET FIGHTER ZEROS アッパー(ゲームデモ画面)

本誌 一通り見直して改めて感じたのは「リガ」が全編で「こいひ」だ、といふことですね。好きな人でも「リガ」が、このころの作品に「リガ」をみるに「リガ」を思い返してきて「リガ」(陣川チーフ)



ガイ



ナッシュ



春麗



ダルシム



ブランカ



アドン



バルロク



サガット



M. バイソン



戦士の波動に目覚めたリュウ



ベガ



キャミイ



ユリ



ユニ



フェイロン



T. ホーク



ディージェイ



STREET FIGHTER ZERO3 アップー(追加キャラクターセレクト画面)



ガイル



ディー・ジェイ



フェイロン



M. バイソン



ユーニ



ユーリ



秘意の波動に目覚めたリュウ



T. ホーク

STREET FIGHTER ZERO3 アップー(ゲーム勝利画面下)



秘意の波動に目覚めたリュウ



ガイル



M. バイソン



ユーニ



ユーリ



フェイロン



ディー・ジェイ



T. ホーク





リュウ



ケン



豪鬼



春麗



ガイル



ザンギエフ



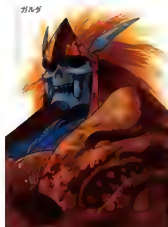
スカロマニア



ダン・マイ・マ



ベガ



ガルク



ブルム・ブルナ



フレア・テム



D. ダーク

カイリ



アレン・スナイダー



ほくと



C. ジャック



「KAMEHAMEHA」ストリートファイター」と呼んでやってきました。仕事メイト  
を見るに「近頃」あたりに聞いています。クルミは仕事メイトのなか、最も仕事メイト  
最良の人は必ずではありません。(陣川チーフ)





リュウ



ケン



春風



ガイル



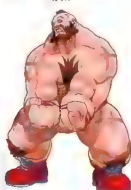
アレキサンダー



カイリ



ベジ



ザンギエフ



スカロマニア



ブルム・ブルナ

ダラン・マイスター



アレン・スナイダ



ほくと



豪鬼



C. ジャップ



D. ダーフ

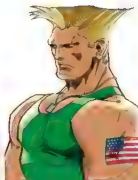


ガルダ





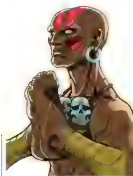
リュウ



ガイル



ブランカ



ダルシム



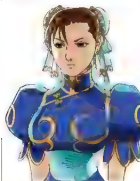
ザンギエフ



バルログ



カイリ



春麗



ケン





ガルダ



ハヤテ



はーごう みんなおしえてます。と  
くしんも はくと りんごう 同様に  
「ス」 ZEPRO「ス」ウラディ・エ  
ターニ、や、て、んようです 66ま  
るくたー 陣川チーフ



D ダーク



七瀬



シャドウガイスト



シャロン



C ジャズ



はくと



スカロマニア



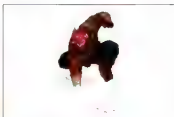
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE(ゲームで描画)



STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE  
【キャラクターモレト描画】



STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE(設定用全身)



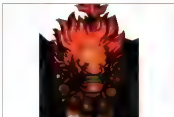
CAPCOM VS SNK(メインラスト決闘 407ページ参照)



CAPCOM VS SNK(未使用)



CAPCOM VS SNK(ゲームエンディング画面)

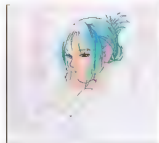
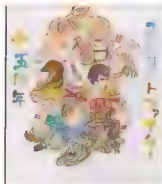




色紙



「ストII」の「ファイナル」の2枚の色紙は、すごく好きです。あんなにいいものを、ごめん入れてほしいくらいです。ジョウはいつも真面目なものが描けないのですが、この「無敵のリュウ」は、こう好きです（横田チーズ）



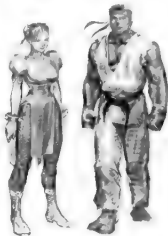
STREET FIGHTER ZERO (コミック単行本発売記念)







3Dモデル検討用デッサン



STREET FIGHTER Ⅱ 対決 キャラクターの構図(CDブックレット掲載)



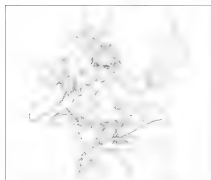
SUPER STREET FIGHTER Ⅲ X(キャラクター設定画)



このイラスト、よく読んでほしいのね。AKの描いたっていいけど、描いてた絵がいろいろある。当時のデッサンが描けるから。[津島]

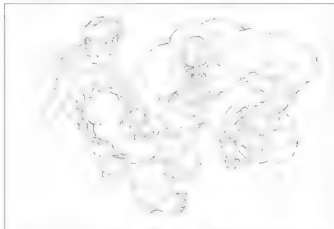


STREET FIGHTER ZERO (OPムービー7)





STREET FIGHTER ZERO (エンディンググラフィック)



ケン



リュウ

ナッシュ



拳王

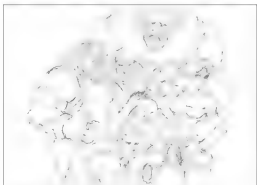
サガット



ガイ

よくありませんねえ。とくにコメント無いですね。へがのヤマトの金びく顔がいいですねー。(開発チーム)





ハーディー



ソドム

アドン



ローズ

ベガ



雲見





リュウ



ケン



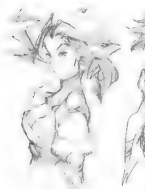
ナッシュ



サガット



春麗



ローズ



ガイ



アドン











# イケノ

「ストII」やドットゲームが持っていた「四つれたときのリアクション」や、殴られて震えるような感じといった情感・情緒を、ポリゴンのゲームにもまっちゃんり移し込みたいという考えを率えながら描いていたと思います。しかしながら、「ストIV」の画面上でのキャラクターたちのやられっぷりに、ぜんぜん負けてます。(イケノ)



アーケード版「ストII」の作中中の落書きに色を塗りました。「ストII」やドットゲームが持っていた「四つれたときのリアクション」や、殴られて震えるような感じといった情感・情緒を、ポリゴンのゲームにもまっちゃんり移し込みたいという考えを率えながら描いていたと思います。しかしながら、「ストIV」の画面上でのキャラクターたちのやられっぷりに、ぜんぜん負けてます。(イケノ)

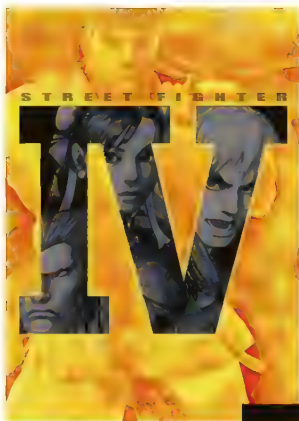






[illegible]





STREET FIGHTER IV (新装版)/STREET FIGHTER IV (新装版)





ご存じの通り、このゲームは、そのキャラクターの個性を表現するために、  
リュウのデザインは、あまさんさんの描いた「格闘家真像」のイラ  
スト(28~29ページ)を元に描かれています。イカン

STREET FIGHTER 3 (特典DVDパッケージ)



15周年 日本版の冒険です。こちらはメジャーなキャラクターでまだあまり  
ない「スネーク」(2ページ)などのメンバーで構成し、中心のメンバーが  
「ト」・「サメット」のときの活動イラスト 150ページが過ぎて、そのイ  
ラストまで。ふんふんふんを覚えておいて、そのセーブで  
おく。女性陣が小さいのは、必ずしも手前が大きいものです。多分、イタナ











アーケード版の画(201バージョン)が実に多い。それと同時期で、むしろ  
 原画から角が取れて可愛く、スモウつけたイラストです。(イグナ)

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE [DC版リマスター]



登場 数々の格闘家も、この構成です（ストリートファイターII 3rd STRIKEでは、各キャラクターのデザインも、もともと描いたキャラクターデザインですが、キャラクターのデザインも、もともと描いたキャラクターデザインです）











ゲームとされ、顔に世襲された。もとのキャラクターはあまりなく、その輪にのみようたが、  
 したるキャラクターを決定して それぞれの国についています。ケン(日本)、カイル(米国)、アメ  
 カ(日本)「ゼンキエフ対ドラゴン」台詞英語プロセス という感じですよ イケナ!

STREET FIGHTER EX3(PS2基本パッケージ)





集合戦が得意のキャラクターで、どうも  
してメインとして戦うキャラクタ  
威風凛々とした格好で、ア  
の活躍が、このゲームの中心  
として、プレイヤーの注目を  
に集中させている。(イケン)

STAFF  
[PSP版] 開発元



[illegible]

STREET FIGHTER ZERO3 アッパー [GBA 5 パッケージ]





今はデジタルなのでお直しはいくらでもできますが、このころは毎週キー  
 板編集でした。お堅うと恐ろしいです。デジタルバンザイ！ デフォルメレ  
 タウタ もずんわり遅かったです。イケノ！

☆1996年 4月22日 月曜17時15分 [P4版パッケージ]









おブラッのイラストとしては珍しい部類ですが、最終型の中で流行ってる  
タツタを模写していただけてみました。流行っているものと比べ、色々の決断  
されても追加感が得るですが、多 いですよねー イケノ

STREET FIGHTER II X RC3(DC版サイキョー流道場パッケージ)





このゲームは、任天堂のゲームボーイアドバンス、ゲームキューブ、Wii、Xbox 360、PlayStation 3、Xbox One、Nintendo Switch、およびSteamでプレイできます。

おアスミックエージェンシー (PSP 版パッケージ)





との人気が高き結果とまで「異なれども機軸にして 此人を敵に作りましん。  
今更らと制作途中のようです。 (イケノ)

ガブコンデザインワークス(聞き下ろし)









STREET FIGHTER EX2(シークレットファイル)

ほかのキャラクターは、すでにスカロニアによって改造済みです。シークレットファイルだし、EXだしーってことで、書いてみました。(イケノ)

STREET FIGHTER ZERO3(シークレットファイル)



キャラクターをギュウギュウに詰め込んだら、金曜新聞の機軸を入れるということで、大抵、御堂悠樹の漫画ぶりをイメージして勇者戦車にしたいなと思っています。リュウは、尊敬するゴッドハンドの本を、共感しながら読んでます。(イケノ)

カプコンファンクラブ(ファンクラブ会報)



「パズルファイター」の世界は、本人が遊ぶのを夢で観ている……。そんな自分設定を絵にしてみました。(イケノ)

SUPER PUZZLE FIGHTER II(シークレットファイル)







STREET FIGHTER ZERO THE ANIMATION  
[男性Tシャツ]

STREET FIGHTER ZERO2 [大金記念Tシャツ]



おめでとう！ 金賞めあてたくらいは嬉しいですね。そして、おめでとう！  
おめでとう！ 金賞めあてたくらいは嬉しいですね。そして、おめでとう！

色紙









「ストロ」の結核に、仕事からの遠慮で療養して居たもので、  
す。病室通達で聞いたもののはうが、病いものが止まったらしい  
すよ。」「イケン



リュウ



ケン



導讀

42

毒物



## STREET FIGHTER EX2(特別版)

「ストリートファイター」シリーズは、今までに数々の作品が次々と発表され、人気も高まり、今や「ストリートファイター」の名で知られるまでになりました。しかし、今までの作品では、一部のキャラクターしか登場していません。今回は、今までに登場しなかったキャラクターも、この特別版で登場します。その中でも、一番人気のあるキャラクターは、リュウです。



リュウ



ケン



スカロマニア



ブランカ



シャドウガイスト



ガルシム



ハヤテ



ガイル



バルログ



カマリ



C. ジャック



D. グレー



ザンギエフ



ガルダ



STREET FIGHTER EX3 [キャラクターセレクト画面]



リュウ



ケン



ガイル

STREET FIGHTER 2XRC3ダブルアップー [PSP版キャラクターセレクト画面]



イーグル



マキ

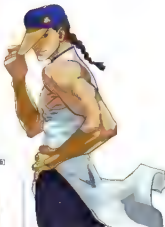


イングリッド

STREET FIGHTER ZERO3ダブルアップー [PSP版ゲームエンディング画面]



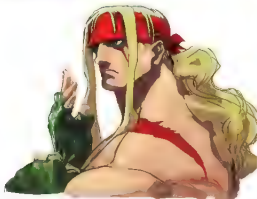
STREET FIGHTER ZERO3ダブルアップー [PSP版ゲーム勝利画面]



ユン

ザ・A内のユンの場合は、メリスを倒すことで、Cのメリスを倒すことで倒れています。イケノ





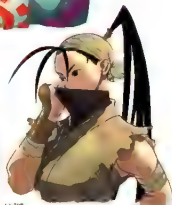
アレックス



ネクロ



ヤン



いぶき



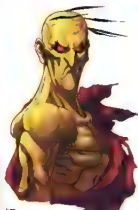
ユン



リュウ



ケン



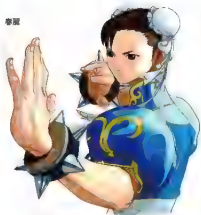
オロ



ボス



春麗



エレーナ



ショーン



ヒューバー



ダッドリー



まこと



Q



レミー



トウエルヴ



ユリアン



ギル

1998年デザイン・ラスでは、デューンに  
こたえをくれるキャラクターが欲しいと  
思っていた。どうしてか。これらの  
キャラクターの顔と髪の色を、ユン  
ケン・イ・ホンと書かせる。イケン!





ネクロ



ショーメン



アレックス



ヒューゴー



ケン



いぶき



春麗



ダットリー

まこと





宮は一産婦だったために、キャラクターの色味が濃いのが  
慣れなくて難題だったのがラテです。可愛くとやから黄色い  
んですけど、母と父は白、ばあちゃんも白です。青が母親のサー  
ベースト。ついで、父親の衣装の色も白の娘と白の父。今期  
観てみるなら、ちょっと劇をよめば「ストロ」で手紙の  
完成イラストをみると正確に、娘に替えて先母を置  
換しても、二話の物語でしようか、イイネ。







リュウ



ケン



キヤミ



ガイル



E. 本田



ザンギエフ



さくら



ダルシム



サガット



ブランカ



バルログ



拳王



秘 バイソン

CAPCOM VS. SNK [非公式]



戦場の波乱に目覚めたリュウ



ベガ



暴鬼

CAPCOM VS. SNK  
[メインイラスト 407 ページ参照]











アベル



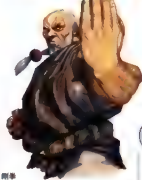
C. ヴァイパー



ルーファス



marrow



剛拳



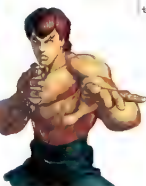
セス



エル・フォルテ



キャミイ



フェイロン



さくら



ローズ



元



ダン

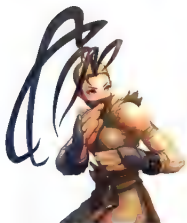




T ホーク



ディー・ジェイ



いざき



コーディー



ガイ



まこと



ガットリー



アドン



ハカン



ジュリ



[illegible]



リュウ



ケン

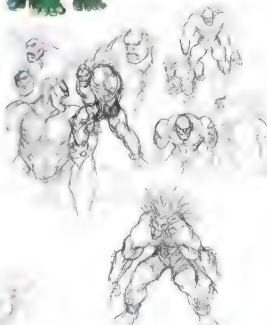




イヴ



プランカ



E. 本田

ガイル



ザンギエフ





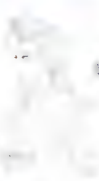
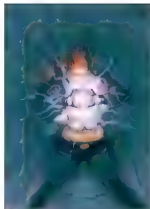
ダレンム



M バイソン







ヴァイパーは20歳でノンブ  
ルマザーのついでにたん  
ぽぽと。実戦ラングスに  
ては、この「クラー」エス  
フォルダが「ヘル」エス  
フォルダ、動きが、それぞ  
れの個性がより、際立って良  
い。アミロ、メトロ、同じ  
てはイラストではなく、デ  
ザインの個性が、その個性  
を見ている。イグナ



アベル



エル・ノールテ





ルーファス

イケン



ルーファスはアメリカ人のキャラクターだったので、2日お3日おでデザインしたりしました。(イケン)

セス





剛拳



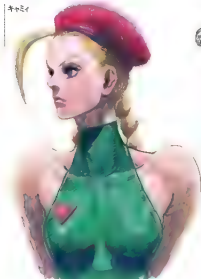
豪鬼

フェイロン





キャミイ



まぐろ





ダン

桜

元



邪帝

邪帝

邪帝

弾

弾

## STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Q イラストを描き始めたきっかけとは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q イラストを描くにあたり、影響とする画材は?

A 元々、Photoshop などで使っています

Q イラストを描くうえで影響を受けた人物とは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q イラストを描くときに注意しないものは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q イラストを描くのは何と何のどちら?

A 元々、ゲームが好きで、

Q 「ストリートファイター」に関わったきっかけとは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q 最初に描いたキャラクターは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q 最もお気に入りのキャラクターは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q 描きやすいキャラクターは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q 描きにくいキャラクターは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q シリーズ中、もっとも好きなタイトルは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q プレイするときのマイキャラクターは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q イラストを描くにあたり、心がけていることは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q イラストを描くにあたり、思い入れのある出来事は?

A 元々、ゲームが好きで、

お宝にしています。中でもつけたキャラクターモデルは、最後まで残した  
 んにたれたけいもです。最近のゲームの発展も、これにちなんでいきました

Q 今回のシリーズタイトルに登場させたキャラクターとは?

A 元々、ゲームが好きで、

Q 自分にとっての「ストリートファイター」シリーズとは?

A 元々、ゲームが好きで、

イケノ



# 大ちゃん

代筆作  
「大ちゃん」は、大ちゃんというキャラクターが、大ちゃんというキャラクターの代筆で作られた。

もともとはメインイラストではなく、最初は「イメージイラスト」ということだったので、イメージカラーを最初に決めて描いてもらいました。まさか、メインイラストになるとは思っていませんでした。とくに「監査官にしろければいけない」などの規制や取り決めの無い中で進行したので、主観のふりかたが育ち合わせに立っている、という個性で楽しく制作できました。(大ちゃん)

STREET FIGHTER ZERO(メインイラスト)







STREET  
FIGHTER  
ZERO 2

ゲームストリート

STREET FIGHTER ZERO 2 (竹書房)

カラーブック  
2000年10月  
400ページ  
4000円

ゲームブック  
2000年10月  
400ページ  
4000円





「ZERO」のイラスト1250〜250ページが当たったので、このイメージキャラクターは「周」より「うしろからサポート」しました。顔面では増田ゆみさんというイラスト家さんがイメージで描いておられますが、設定上では同じイラストの背景なので、キャラクターなど、いろいろなものをツッコミを聞かれました。まあ、イメージイラストってことで、大丈夫。

STREET FIGHTER ZERO2 [メインイラスト]











CAPCOM VS. SNK【メインイラスト挿絵:407ページ参照】



ストリートファイターZERO2外伝【ドラマCDパッケージ】

「ノスタルジック」をテーマとして取り組んだ作品です。背景として描かれているのは、登道っていた大学付近の川原（大塚の南河内部の某「川」）です。アレンジはしていますが、実在の風景です。（大ちゃん）



リュウケンとの闘いは、すんなりと決まりました。横田とリュウの顔が見えなくなるのですが、これはこれでアリかと。これまで動きのある絵を描いていなかったで、それをやろう というのと劇場用アニメの「ストII」からインスパイアされて、この絵が出来た感じです。リュウのハチマキが目立ちすぎるのは、まだ修行中だからですね。（大ちゃん）

ゲームストムック STREET FIGHTER ZERO（付録がスター）





「ニューレイトファイナル」といって自由性が多く「これでは何をもさせよう」といって、結局はもういっしょにキャラクターはどきどきドキドキして、フォントショップを使用してアンタムで描いてます。207ページのかわかり易い人も知覚人とも、かわかり易いアイデアが出た時点で、ミゼオテンションが上がりました。こちらの手帳まで、時のある量のマンガ雑誌の巻頭を掲載しました。大々的!

STREET FIGHTER EX2[ニューレイトファイナル]





STREET FIGHTER EX (シークレットファイル)

## STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!!!!

Q イラストを描き始めたきっかけとは?

Q 描きにくいキャラクターは?

Q イラストを描くにあたり、得意とする画材は?

Q シリーズ中、もっとも好きなタイトルは?

Q イラストを描くうえで影響を受けた人物とは?

Q プレイするときのマイキャラクターは?

Q イラストを描くときに手放せないものとは?

Q イラストを描くにあたり、心がけていることは?

Q イラストを描くのは何と色のどちら?

Q イラストを描くにあたり、思い入れ深い出来事とは?

Q 『ストリートファイター』に携わったきっかけとは?

Q になってます。へ!

Q 最初に描いたキャラクターは?

Q した。はたして我々のことをですか。大事な遊びとして。

Q 最もお気に入りのキャラクターは?

Q 描きやすいキャラクターは?

大ちゃん



えだやん

[illegible]

これは最初まったくイメージが浮かばず、だいぶ悩みました。ひとまずリュウを描いてみて、そこからとりえず四角のフレームに新キャラクターを詰め込んでみたんですが、キャミィやディージェイが微妙にはみ出る形になったので、リュウの封杯の位置に「特急の運転に目覚めたリュウ」を書いて、さらに空いたスペースに「産」の文字を入れることで、無理矢理完成させました。行き当たりばったりやっていると、後で苦労するという見本です。(えだやん)

STREET FIGHTER ZERO3(PS版パッケージ)



参戦はゲームストムックの掲載によるので、この絵を描いたときは「社務として彼の場から依頼があったら、何分でもいいから」という思いも交わって描いてみたんですが、最後に、アタリと敵の面を替わっています。ええやん。







青島はOFBさんが「ストZERO」ではアクリルガッシュを獲っていたので、少しでもお金を広げようと思い、盗取を犯す。イラストです。これまで彼のお金を盗み取り方をしている。盗取りが初めてだったので、盗取に慣れるのにかなり苦労しました。えんやん

STREET FIGHTER ZERO (サターン版パッケージ)

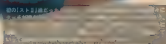




こんなキャラクターが、ぜひとまりきらないな〜と思ったので、ZERO、  
のイラスト(270ページ)と併せて、2の文字をフレームにして、目のみなが  
らまどめる作品を創りました。その際、フレームがなるべくキャラクター  
の顔に合うように、と意識は、ましてや、デザインは切れてもいいが、と、顔に  
近い、顔に似せてみました。と、ええやん。

ゲームストムック STRENGTH AND DEXTERITY 251頁102(表紙)









終の切りまで一息間と 時間があったくないゆえや、ていので、画って得意で  
あること出来ないから、と、思い、現のイ(Photoshop)のフィルター機能を使っ  
てみると、いろいろ製作経験が、なるとが、聞、合、わ、け、ま、し、た、え、い、や、ん

STREET FIGHTER EX (PS 版パッケージ)



ゲームストムック 577冊目 F1347161 25(表紙)



STREET FIGHTER II REVIVAL (GBA版パッケージ)

電合イラストでいっぱいキャラクターを描く時間がなかったので、背景なし、土台絵だけでシンプルに構図を取りました。使い古された構図ではあるんですが、今までの「ストII」とイラストのタッチを変えることで、新鮮味が出たらいいな、と思いながら仕上げました「ストIII」といえば筋肉ですが、絵のアカテミックな勉強をしたことがなかったので、入社してからいろいろ苦労しました。(えだやん)







詳しく説明から読みらいイメーンは思っていますのですが、うまいそれを再  
 現できるかなと、いろいろ悩まながら制作しました。このときはアール  
 を使ったんですが、やり直しが多かったの、おんなびくんで使ってい  
 た記憶があります。えんやん。

ゲームストムアウ ギャルズアイランド スイートメモリー(数編)





STREET FIGHTER UDON COMIC  
[7ページ掲載]





私立ジャスティス学園  
(キャラクターセレクト画面)



色紙



さくらに關しては とごかく「貞節な女の子」というイメージでは 描きやすいキャラクターでした。えだやん!



カプコンイラストレーションズ【奥面】

た〜かり度しきうな感しにしようということで「プレゼント箱からカプコンイラストレーションズが飛び出すというイメージ」を、34名のおみと同時してあめま〜と、箱の中や外飛び出すだけではつまらないので、尊敬とモリガ〜が聞ける様で、小さいキャラクターもつまみえりて可愛い感しにしてあめま〜と えんやん



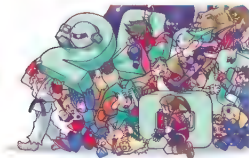
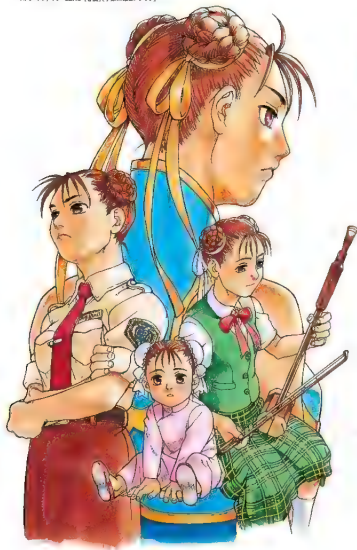
私立ジャスティス学園【編年】



私立ジャスティス学園【デモア編】







2000年カプコンインサナル展



ちゃんとしたイラストでいっしょに描いたのはこれ。おどろきのファンクラブ限定なので、画の力を貸して、楽しく描けた。えだやん

カプコンファンクラブ会報





最初は話さないので難、新だったんですが、今見ると残念を感じます。  
なみえさんと僕の一番の金銭関係、あの頃を思い出して、そこをメイン  
を振るべきなのがないわーって、結構って難しいです。みだやん





CRMが日本人との共同作業だったもので、ものすごくジョインナーで大変でした。特に、社内で情報共有することもあまりなく、一度の会議を逃すとどうもCRMさんと同じようなノウハウを使えないまま、全国にばらばらに飛回ります。パートナーなどは、ラテン系、と指示されて協定したので、まだ動きのあるところを探ったのですがCRMさんの知識、資金を全く使わずに、全く独り探りでした。ええやん、



「REVIVAL」に関しては、今までの「ストⅡ」とは違うタイプの音楽と、自らが「ストⅡ」で遊んでくれたキャラクターのイメージを描いてみようと思い、そのテーマで遊びました。一番嬉しかった、ややゆいへろが描けてうれしかったです。えだやん。



リュウ



ブランカ



ダルシム



ザンギエフ



ガイル



E. 本田



キャミイ



ケン



フェイロン



T. ホーク



ディー・ジェイ



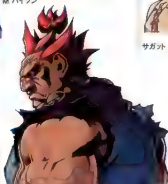
春麗



M. バイソン



バルログ



サガット



ベガ

豪鬼



リュウ



ケン



ガイド



專載



ブランク



已 本田



ダルクム



サンギエフ



T.ホーク



| フェイロン



キヤミイ

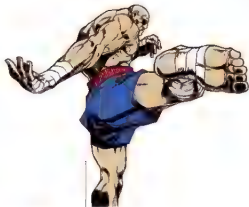


ディー・ジエイ





M バイソン



サガット

バルログ



ベガ



悪魔

## STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Q イラストを描き始めたきっかけとは?

A おそらく兄弟の角刈を見たのがきっかけだと思います。

Q イラストを描くにあたり、参考とする資料は?

A 昔は本誌とは別冊でしたが、今は Adobe Photoshop しか使えなくなってしまいました。

Q イラストを描くうえで影響を受けた人物とは?

A ... (text is blurry) ...

Q イラストを描くときに手放せないものとは?

A とにかく爪です。爪がなかったら辛かったです。とにかく爪がなくなるとは、とても嫌いです。

Q イラストを描くのは何と何のどちら?

A 昔は夜でしたが、今は夕方くらいになりました。

Q 「ストリートファイター」に携わったきっかけとは?

A ... (text is blurry) ...

Q 最初に描いたキャラクターは?

A 雑誌を介め、人に見てほしいという思いで描いたのはリュウです。

Q 最も気に入るのキャラクターは?

A ... (text is blurry) ...

Q 描きやすいキャラクターは?

A ... (text is blurry) ...

Q 描きにくいキャラクターは?

A ... (text is blurry) ...

Q シリーズ中、もっとも好きなタイトルは?

A ... (text is blurry) ...

Q プレイするときのマイキャラクターは?

A ... (text is blurry) ...

Q イラストを描くにあたり、心がけていることは?

A ... (text is blurry) ...

Q イラストを描くにあたり、思い入れの出来事とは?

A ... (text is blurry) ...

Q 今後のシリーズタイトルに登場させたいキャラクターとは?

A ... (text is blurry) ...

Q 自らにとっての「ストリートファイター」シリーズとは?

A ... (text is blurry) ...





# 木森気楼

代表作  
『CAPCOM FIGHTERS  
CAPCOM FIGHTERS  
CAPCOM FIGHTERS』

木森気楼のイラストは、  
『CAPCOM FIGHTERS』の  
キャラクターデザインを担当した  
木森気楼氏によるものである。

木森気楼





悪魔と平八の戦いを描いた漫画の一場面。このゲームを代わりて描き直した。このゲームは、悪魔と平八の戦いを描いた漫画の一場面。このゲームを代わりて描き直した。



海外版ということなんで、アメリカではガイスターも人気らしい。うことを念頭  
も置いて、か、つ、あ、く、見、入、る、よ、う、に、描、い、て、つ、い、て、い、す。真、よ、う、フ、ラ、ン、カ、の、「フ  
イ、テ、ン、シ、ョ、ウ、ム」の、お、お、イ、ラ、ス、ト、の、様、に、ま、り、電、撃、活、躍、で、す。自、分、を



Shinji







「ストリートファイター15周年」ということで、一番うれしそうにして帰ってきました。ゲームが楽しかったですね。お礼です。

ストリートファイター15周年記念展(発売版掲載さくら)





朝陽は自分でも驚いて入ってます。金やカラダ、一息入れると大変なことになるので、ある程度人を動かす勢にしました。朝陽のバックや定上の北の地帯などは、聞いていても実際に来てみていった形だと感じます。(斎藤和郎)

④ 価格: \$1602(送料別/パッケージ)





北上の3人、南十字軍の登場は、観る者  
ながら臨場感を生み、描いている画師の技量  
は、人に見つめられたいですね。 (伊藤)

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS (ボクサー)





タッチも覚えていこう。という意図もあって、昔、OVA版のものを今風に  
取り入れてアタリを組んだ。ヘガタめに入ります。(原典)

CAPCOM FIGHTING JAM(メインイラスト)



CAPCOM FIGHTING JAM (PS2版パッケージ)

けっこうラッパ攻撃に悩まされての最中、多くて  
未だかつてないくらい、自分自身で、必  
ずやっというものをチャクラに盛り込めたと  
す。強い気持ちになったのでしょうか。自覚は







CAPCOM FIGHTING JAM(サンダーシャケン)



アルカディア(05年マーク・ザンバット)





紙面の美少女キャラクターリング。これは、自分の描く方向性からはあんなに素晴らしいものですが、webでメイトさんの名前などを研究して、確認してみたつもりです。(後見者)

アルカディアムアップ CAPCOM FIGHTING JAM(表紙)







物品種では、トロフィーたちが口では通っていて、**「あー」と思っている**んです。  
 朝岡は「例年に代わるキャラクターを、探ろうと全員」という規定があるからで、  
 その数で揃っています。コンフェッ・マ・ダ・バ・ターンは、ア・ケートよりもラ  
 イオニエ・ザ・ガが対象になるので、ある程度ダブに、かつフラットに揃いて  
 います。黒髪組





[illegible]

©タニノプロダクション 609965 サ・ノ・プロダクション 監製 KARNAS 製作委員会 ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ©CAPLUMUS INC. 2008 風、雨、雷、電の音はすべて録音された。このゲームは、KARNAS 製作委員会の許可で制作された。このゲームは、KARNAS 製作委員会の許可で制作された。





作画監督：ケンシロウ 作画協力：ケンシロウ  
演出：ケンシロウ 作画：ケンシロウ  
作画：ケンシロウ 作画：ケンシロウ  
作画：ケンシロウ 作画：ケンシロウ

サンノコ VS. CANNON (今児以特典カレンダー)

© 1994 東映アニメーション











このページと裏表ページに別して、2000年のキャラクターを募集せよという形になっています。キャラクターを募集するのは、(C)アム。











「デザインワークス」でもコメントしましたが、森永はキャラクターとして多く出現したキャラクターです。(森永)

ストリートファイター マガジン CAPCOM VS SNK (表紙)



ストリートファイター 15周年記念VISAカード



カプランデザインワークス(描き下ろし)





ストリートファイター15周年記念ステッカー



ストIIの海外の巻紙第一巻用イラストで、その「写真カボリ」が収録された。そのほかにも、その「写真カボリ」が収録された。そのほかにも、その「写真カボリ」が収録された。

STREET FIGHTER V  
[海外版限定]



アルカディア(04年、カボリ巻紙)



CAPCOM 月間ファイティス(1月)

この巻紙は、その「写真カボリ」が収録された。そのほかにも、その「写真カボリ」が収録された。そのほかにも、その「写真カボリ」が収録された。





リュウ



ガイル

E 本田



ダルシム

「カプコン VS. SNK」の1は初版時代に描いていますが、カプコンのデフォルメの強いキャラクターを描いているので、最終サフの最終に「きき」で描き直しています。さすね、サンダースが追加に入ります。最終版



ケン



ブランカ



エレナ



キャミイ



さくら



ハルログ



M. バイソン



ザンギエフ



サガット



ベギ



蘇我



戦艦の波瀾に見覚めたリュウ





リュウ



ケン



ガイル



ブランカ



E.本田



ダルシム



春麗



ザンギエフ



キャミー



ベガ



豪鬼



ダン



バルログ



イーグル



サガット



殿堂の波動に目覚めたリュウ



M. バイソン



あくら



マキ



ユン



ロレント



究極鬼



CAPCOM FIGHTING JAM (キャラクターモビリティ調査)



ケン



イングリッド



ローズ



ユン



ガイ



ユリアン



さくら



かりん

CAPCOM FIGHTING JAM (限定用全巻)



イングリッドの衣装は、可愛く女性キャラクターが穿けるように、演出して描いてもらってますが、いかにデザインが、(限定版)



アレックス



ブランカ



ベガ



ザンギエフ



リュウ



ガイ



この話は、まずゲーム中のセリフでベースを作り、それを見ながら描き進めています。ザ・ストリートファイターは、ゲーム中のセリフでキャラクターのイメージを描くのが好きで、それがこの話のテーマです。ゲームで描くという、高橋の



リュウ

アレックス

©2008 TATUNG INC. 高橋は、CAPCOM CO., LTD. 2008. CAPCOM U.S.A. INC. 2008. ALL RIGHTS RESERVED. 高橋は、CAPCOM CO., LTD. 2008. CAPCOM U.S.A. INC. 2008. ALL RIGHTS RESERVED. 高橋は、CAPCOM CO., LTD. 2008. CAPCOM U.S.A. INC. 2008. ALL RIGHTS RESERVED.

## STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

### Q イラストを描き始めたきっかけは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くのが好きです。でも、人々に向けて描くのは、なかなか難しいです。でも、自分の好きなキャラクターを描くのは、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q イラストを描くにあたり、得意とする題材は?

A 「好きなキャラクターを描くことです。特に、自分の好きなキャラクターを描くのは、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q イラストを描くことで影響を受けた人物とは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。特に、自分の好きなキャラクターを描くのは、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q イラストを描くときに注意していることは?

A 「キャラクターの個性を表現することです。」

### Q イラストを描くのは何と何のどちら?

A 「キャラクターの個性を表現することです。」

### Q 「ストリートファイター」に携わったきっかけは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q 最初に描いたキャラクターは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q 最もお気に入りのキャラクターは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q 描きやすいキャラクターは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q 描きにくいキャラクターは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q シリーズ中、もっとも好きなタイトルは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q プレイするときのマイキャラクターは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q イラストを描くにあたり、心がけていることは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q イラストを描くにあたり、思い入れのある出来事とは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q 今後のシリーズタイトルで登場させたいキャラクターとは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

### Q 自らにとっての「ストリートファイター」シリーズとは?

A 「自分の好きなキャラクターを描くことで、自分にとっての楽しみでもあります。」

Shinkiro



# ポリゴン・ ピクチャーズ

代表作

STREET FIGHTER  
SUPER STREET FIGHTER II  
STREET FIGHTER X 続編

ストリートファイター25周年という節目の記念にイラストを描くことができ、大変光栄に思います。リュウのポーズは「スーパーストリートファイターII」の裏表のポーズです。ポーズもそうですが、絵柄も「ストII」時代を彷彿とさせるような興奮を持たせるべく、自分自身もひとりのファン、いちプレイヤーとして、情一絲込めて描かせていただきました。読者の皆様の気分を少しでも盛り上げるものには上がっていれば幸いです。（ポリゴン・ピクチュアズ）

ストリートファイター25周年記念イラスト







それぞれがボスキャラクターとして描かれており、それぞれが独自の個性と能力を持っている。この大団圓は、プレイヤーがこれまで経験してきたような、大規模な戦いを描き出す。プレイヤーは、この大団圓の中で、自分だけのストーリーを体験することができる。プレイヤーは、この大団圓の中で、自分だけのストーリーを体験することができる。





キャラクターデザイン：三浦 健  
作画監督：三浦 健  
作画：三浦 健  
作画：三浦 健  
作画：三浦 健

ストリートファイター (CS/ケーブ)





STREET FIGHTER M (他視角)



STREET FIGHTER M (前編 CS パッケージ)



STREET FIGHTER M (後編 CS パッケージ)

数州と北米向けパッケージですが、日本でもCSRO前記がすぐ近く売られてレイアウトが日本人に響いてしまいましたが(特に後編版)。ポリゴン・ビジュアルズ





SUPER STREET FIGHTER II (画良)









2010年10月号  
10月号の特典  
10月号の特典  
10月号の特典

PS2010 PLAYSTATION 2010





鋭い牙と爪のデザインであるが、意味は異なる。牙は、牙を咬み砕く。爪は、爪を引っ掛ける。このように、牙と爪の両方の特徴が盛り込まれた。海外では、牙の両方の特徴がタイトルに多く使われることが多く、このゲームでもタイトルスペースが両方のように上段を牙と下段を爪とで構成しています。ボクは、このゲームをプレイして、





特に「ストリートファイター」製と「格闘」製が対立し、構図が多いのですが、このイラストでは戦いつつも共に参戦できるといった感じを出して、このような構図にしています。(ポリゴン・ピクチュアズ)









「ストコロ、のイラストはどうしてもキャラを認める必要がありますが、両者のタイトルを少しでも知ったことずなれば「このキャラだ」とも「と認めるキャラが濃くなった」と言えます。（ザリコ・ビツヂュアス）



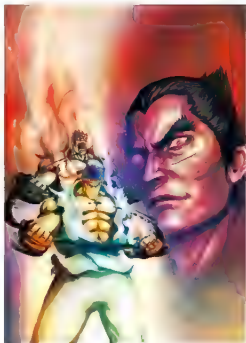






STREET FIGHTER X 鉄拳 (臨闘角)





STREET FIGHTER X 特選 (PS Vita版バンパー)

PS Vita版のバンパーにもなるといって、画面が小さくなる代わりにキャラクターを大きく描き直した。スナコの顔のタッチがツルツルしているところも、前作と比べて、ちょっと異なる感じがした。でも、そのタッチがツルツルしているところ、描き直した分、多少の違和感も出てくる。それと、テクニカルな動きが、よくと、戦闘の動きが印象的になります。(ボロボロビジュアルズ)



STREET FIGHTER X 特選 (PS Vita版イーカブコン限定ジャケット)

「ストリートファイター」のファンには絶対に思われる絵柄と、ファン「ストウ」からではお馴染みのイラストと、スナコの顔のタッチがツルツルしているところも、前作と比べて、ちょっと異なる感じがした。でも、そのタッチがツルツルしているところ、描き直した分、多少の違和感も出てくる。それと、テクニカルな動きが、よくと、戦闘の動きが印象的になります。(ボロボロビジュアルズ)



高難易度用イラスト

この高難易度の、天竺ありがいことも多くの「ストリートファイター」のイラストを、いろいろなスタイルで描かせて、また、スナコ「彼らもかブコンスタイルの顔を描きたい」と思っている。その中で、このイラストで「スナコ」の顔と描き直しているところも、前作と比べて、ちょっと異なる感じがした。でも、そのタッチがツルツルしているところ、描き直した分、多少の違和感も出てくる。それと、テクニカルな動きが、よくと、戦闘の動きが印象的になります。(ボロボロビジュアルズ)



STREET FIGHTER X 特選 (PS Vita版イーカブコン限定ジャケット)

キャラクターのバンパーイラストを、ストリートファイター、天竺ありがいことも多くの「ストリートファイター」のイラストを、いろいろなスタイルで描かせて、また、スナコ「彼らもかブコンスタイルの顔を描きたい」と思っている。その中で、このイラストで「スナコ」の顔と描き直しているところも、前作と比べて、ちょっと異なる感じがした。でも、そのタッチがツルツルしているところ、描き直した分、多少の違和感も出てくる。それと、テクニカルな動きが、よくと、戦闘の動きが印象的になります。(ボロボロビジュアルズ)





STREET FIGHTER X 鉄拳 (店舗限定版イラスト)

Viewの敵は店舗特典として何種類か作ることある。で敵は悪者版とはちよゝとセリフを覚えたいと思ひ。水辺の街や山や川の流れと風景を覚えてよりイラスト。うばさ、を撮ゝたものです。ボリオン・ビクチャーズ



STREET FIGHTER X 鉄拳 (店舗限定版イラスト)

こちらは本誌とは逆に、遠征のようにやがて、街のタッチを撮ゝたものです。ボリオン・ビクチャーズ



「ストウロ」の魅力的な女性陣。を世へた話です。ここでも  
ショウロをキタ、はく撮ゝた話です。ファンの方もし  
聞かれます。聞いては話へです。 ボリオン・ビクチャーズ

STREET FIGHTER X 鉄拳 (iPhone版カバー)





# STREET FIGHTER X 競争 (開発参考用)

「ストリート」のアーティストは「街」と思ってもらえますが、元々は闘争・競争・身体という点によって、闘いや闘争を表現するつもりでした。気取らずに身体や動きに慣れた人に変化。さらに変化した身体によって、画面の白くぼやけるような、日本や海外でその道を歩む者の経験をした。今の2枚のイラストはそこをより深くまで掘り下げて、その内をより深層へ。エピソードのイメージを、トランプ制作のイラストでもあります。ザリガン、ピタニアス。





## STREET FIGHTER V (キャラクターイラスト)

ハイムンに出力されたトレーサー用CGモデルをベースに、最終のハイムンオーバーを施しています。最終のハイムンオーバーの後は実際に戦いに参戦して戦った。トレーサーに出力したキャラクターもボクサー用にCGモデルを施しています。これらのイラストが描き出された。ダレンのアクションポーズイラストは、アクションポーズが描かれていないこともありました。大変申し訳ありませんでした。ボクシングイラスト



リュウ



春麗



ケン



ガイル



ダルシム



ブランカ



ザンギエフ



E.本田





M. バイソン



バルログ



サガット



ベガ



C. ヴァイパー



アベル



ルーファス



エルフォルテ





ケン



ダン



キヤミイ



フェイロン



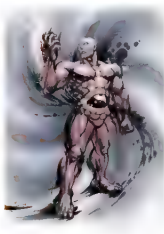
元



ローズ



ディージェイ



セス



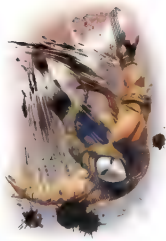
リュウ



新作で戦隊だった要素をしっかりと採り、「ということで金魚戦隊が主になりましたが、戦隊ありなしのどちらでも構わない特定のキャラを組み合わせられるようにする」という2つの条件をクリアするのが大変でした。戦隊は大きく昭和の面影・伊藤忠治のような方角・昭和感と戦隊さを出せ持った故を理想に描きつつ、実際にペンで描いていきます。どれも思い出していますが、いじめる月のウサギが好評で同じです。(タビコビジュアルズ)







バルログ



サガット



ベガ



C. ヴァイパー



ルーファス



エル・フォルタ



アベル



セス



ゲース





| 剛拳



キヤミィ



フェイロン



さくら



ローズ



元



ダン



Ｔホーク



ディー・ジェイ





ガイ



コーディー



いっかく



あくま



ダッドリー



アドン



ハガン



ジュリ



エディ

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION  
[キャラクターイラスト]





ゲン



熱意の波動に目覚めたリュウ



狂オシキ鬼

STREET FIGHTER M (キャラクターイラスト)



リュウ



ケン



悟道

ガイル



ダルシム



ブランカ



ザンギエフ

E. 本田





M.ハインソン



バルログ



サガット



ベガ



C.ヴァイパー



アベル



ルーファス



エル・フォルテ



セス



剛拳



ダン



キヤミイ



豪鬼



ローズ



さくら



フェイロン



元



STREET FIGHTER X 豪華 (キャラクターバースト)

豪華はさらに高格的になり、それぞれのキャラクターが、自分だけの特別な一瞬の瞬間として描かれるようになります。登場人物、その個性・バトルスタイルの動きとあるマテリアルのような豪華な演出も、すべて描き込まれた。設定・バリエーション・キャラクターは100名以上を越えていますが、ここではその中でも特に印象的なキャラクターをいくつか紹介していきます。 (オリジナルビジュアルズ)



リュウ



ケン



春麗



キャミイ



カイル



アヘル



ダルシム



サガット



ロレント





いっぽ



ボイズン



ヒューマ



ルーファス



サンキエフ



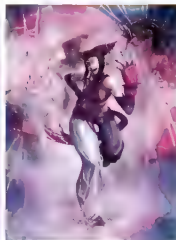
バルログ



M.ハイン



ベガ



ジェット





エレナ



ダッドリ



ガイ



コーディー



さくら



ブランカ



ケン



MARVEL VS. CAPCOM 3 (キャラクターセレクト画面)



【ストーリーデザイナー】 系のイラストと比べて少し楽曲を重視の作、であります。アメコミ調の「ジュウゴどん」の印象になるが、完成するまで予想がつかない、というのが、3Dモデルの正確さとアニメとの相性が良く、違和感のない絵になった、と評します。バリエーション(アニメ)。

©CAPCOM CO., LTD. 2006. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2006 All RIGHTS RESERVED

# STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

- ② イラストを描き始めたきっかけとは?

「なんでアホなことをするの? 知らない、アホなことをして痛いことをするの?」

- 4) イラストを描くにあたり、母点とする画材は?

[illegible]

- (2) イラストを描くうえで誤解を受けた人物とは?

西村まさ彦さん、田村義博さん、田村昭子さんです。

- (c) イラストを描くときに手放せないものとは?

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

- 6) イラストを描くのは林と夜のどちら?

[illegible]

- 42 「ストリートファイター」に挑めたきっかけとは?

「1月10日、11日、12日の3日間神像のイメージボード制作を担当。イメージボードは、最初に描いたネームイラストの1号版がそのままの状態で写されたばかりで、カラー・イメージボードまで調製しなくてはならぬ。これは、大変な仕事でした。」

- (2) 最初に描いたキャラクターはY

[illegible]

- (2) 船もお風呂に入りのキヤラクターは?

[illegible]

- (c) 最もやさしいキャラクターは?

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} \quad B = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} \quad C = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

- [illegible]

- ④ 振りにくいキャラクターは?

[illegible]

- Q シリーズ中、もっとも好きなタイトルは?

$$V = \text{Span}\{f_1, \dots, f_n\} = D_1 \oplus D_2 \oplus \dots \oplus \frac{1}{n} \text{Span}\{f_1, \dots, f_n\} = D_1 \oplus D_2 \oplus \dots \oplus D_n = \text{Span}\{f_1, \dots, f_n\} = V$$

- Q プレイするときのマイキャラクターは?

$$1. \text{ 〇 } \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$$

- ④ イラストを細くにあたり、心がけていることは？

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

- ⑫ イラストを描くにあたり、思い、出、思い出、出来事とは？

「お母さん、お父さん」で、世に出た時の父親のほう、スウツツ  
 「お母さん、お父さん」で、世に出た時の母親のほう、スウツツ  
 「お母さん、お父さん」で、世に出た時の父親のほう、スウツツ

- (2) 今後のシリーズタイトルに登場させたいキャラクターとは?

「第1に、もしも早稲田が、そのみずから選んだ道で、生活を送るならば、それは、  
 大それたことをしているということ、あるいは常識に反しているという側面では、  
 間違いない。 (The way is wrong.)」

- ④ 自分にとっての「ストリートファイター」シリーズとは?

[illegible]



リュウ エンディング



ケン エンディング



春麗 エンディング



E 本田 エンディング



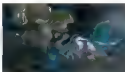
ブランカ エンディング



サンディエフ エンディング



ガイル エンディング



ダルシム エンディング



M バイソン エンディング



バルログ エンディング



サガット エンディング



ヘガ エンディング



C ヴァイパー エンディング



ルーファス エンディング





エル・フェルナ エンディング



アベル エンディング



セス エンディング



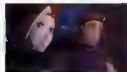
暴鬼 エンディング



陶華 エンディング



キキミ エンディング



フェイロン エンディング



ネクラ エンディング



ロメ エンディング



光 エンディング



ザン エンディング







リュウ エンディング



ケン エンディング



悪魔 エンディング



E.本田 エンディング



ブランカ エンディング



サガット エンディング



カミーユ エンディング



M.バイソン エンディング



ザンギエフ エンディング



ベガ エンディング



C.ヴァイパー エンディング



バロウ エンディング



エル・フォルテ エンディング



アベル エンディング



セス エンディング



ギル エンディング

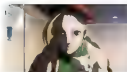




岡村 エンディング



キヤミィ エンディング



メロロ エンディング



さくら エンディング



ローズ エンディング



ボウ エンディング



ウー エンディング



ミチー エンディング



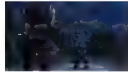
デューエイ エンディング



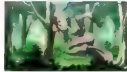
カキ エンディング



スティー エンディング



レックス エンディング



まこと エンディング



ダルトン エンディング



アドン エンディング



ハカン エンディング



ジュリ エンディング





# OTHER ILLUSTRATORS

|                     |     |
|---------------------|-----|
| SHOEI               | 352 |
| SENSEI              | 358 |
| 前田 編                | 362 |
| ハルマル                | 366 |
| にしざわあきこ             | 370 |
| 石川ヒデキ               | 373 |
| うじ                  | 371 |
| コマキシンスケ             | 376 |
| オオイシ                | 378 |
| 北千里                 | 378 |
| レイゼンビー 譲            | 379 |
| サクラ                 | 379 |
| たみお                 | 380 |
| エンドウ U イチロウ         | 381 |
| 山田隆政                | 385 |
| UDON                | 386 |
| いとうのいぢ              | 388 |
| toi8                | 390 |
| SON                 | 392 |
| 竹                   | 392 |
| FALCOON             | 393 |
| ノナ (SNK プレイモア)      | 394 |
| 川野 琢嗣 (バンダイナムコゲームス) | 396 |
| バンダイナムコゲームス         | 398 |
| 村瀬 修功               | 400 |
| 馬越 嘉彦               | 402 |
| コラボレートイラストレーション     | 405 |
| カブコンデザインスタッフ        | 408 |









STREET FIGHTER 2 [AC 極メインイラスト]

SHOEI

SHOEI is a leading publisher of manga and anime. The company has published many popular titles, including the Street Fighter series. The illustration above is a classic example of the high-quality art that SHOEI is known for.



















ゲームス増刊ストリートファイターII(キャラクター紹介)



リュウ



ケン



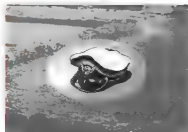
STREET FIGHTER II (ACT15 パネル絵)



STREET FIGHTER II (ACT15 パネル絵)



COMPLETE FILE STREET FIGHTER II (CDブック掲載下54)







COMPLETE FILE STREET FIGHTER Ⅱ (CD フック編まで下る。)

# SENSEI

「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、  
「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、  
「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、  
「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、  
「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、  
「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、  
「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、  
「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、  
「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、  
「ストリートファイター」シリーズのキャラクター、M. Bison。彼は、



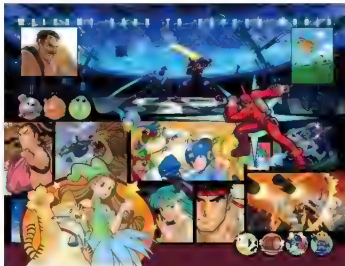




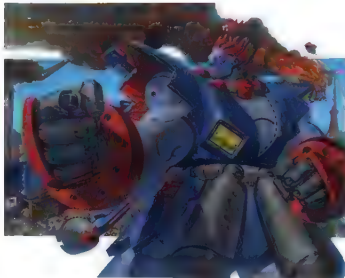




カプコンファンクラブ「テレビ遊びするし」



ゲームスト「付録カレンダー」



サイバーザップ「サターン版 組屋定座DXシーゲル・ノアイル」



CAPCOM VS SNK「メインイラスト仕様 407ページ参照」



M. バイソン

COMPLETE FILE STREET FIGHTER Ⅱ  
(CDブック続き下し)



AC 南知知ボスター







POCKET FIGHTER  
[AC版メインイラスト]

POCKET FIGHTER[AC版イラストカード]



POCKET FIGHTER  
[CS版TVCM用]



# 前田編

前田編のキャラクターは、それぞれの特徴を活かしたデザインが施されています。例えば、リウは赤い髪と赤い頭巾が特徴的で、ケンには黄色い髪と赤い頭巾が特徴的です。また、サクラは青い髪と青い頭巾が特徴的で、サキは赤い髪と赤い頭巾が特徴的です。これらのキャラクターは、それぞれの特徴を活かしたデザインが施されています。

POCKET FIGHTER[AC版限定用全巻]



リウ



ケン



サキ



サクラ



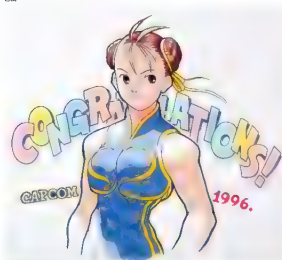
POCKET FIGHTER(CS版ライセンスグッズ)



POCKET FIGHTER(CS版インストール)









ゲームストムック ギャルズアイランド スイートメモリー  
【懐かし下ろし】



STREET FIGHTER EX2 PLUS [新登場全5名]



春麗



ほくと



シャロン



七瀬



イーグル



STREET FIGHTER EX2 [キャラクターセレクト画面]



シャロン



ブルム・ブルナ



七瀬



春麗



ほくと





ハルマル

1. 在 1980 年， $\text{CO}_2$  的排放量是 1970 年的 1.5 倍。  
 2. 在 1980 年， $\text{SO}_2$  的排放量是 1970 年的 1.5 倍。  
 3. 在 1980 年， $\text{NO}_x$  的排放量是 1970 年的 1.5 倍。

● ストリーミングメディアや、ウェブブラウザ、携帯端末など





STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE、99 AOU 参加作品、27、367



STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE  
[サウンズ・トラック]





STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE [シー・ウエスト・ファイル 異議]

STREET FIGHTER ZERO3 [シー・ウエスト・ファイル]

CAPCOM VS. SNK [メイン・イラスト 407 ページ 巻頭]



ブランカ

ガルシム





戦意の波動に目覚めた  
リュウ エンディング



ディージェイ エンディング



T.ホーク エンディング



M バイソン エンディング



ユリ エンディング



ユリ エンディング



ネイロン エンディング



ユリ エンディング



バグワルドは「お前」  
「お前」の「お前」





## にしざわあきこ



CAPCOM Character Picture Clock  
[プライズ商品]

QUOCARD 縮き下ろし







年賀状用描き下ろし



TOKYOゲムンガ博覧会レオ

冬祭キャンペーン用描き下ろし



年賀状用描き下ろし







モバイルゲーム参加時

豊貴園園(機神持ち受付)







オプショナルカラー

# 石川ヒデキ





PSPあれコレ(キャンペーン告知用)

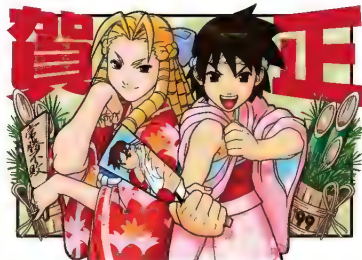
# うじ

うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ  
うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ  
うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ  
うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ  
うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ うじ



ガブコンジャンククラブ(全種食紙)





リュウ

STREET FIGHTER EX3(キャラクターセレクト画面)



D ダーク



バルログ



ガルダ



さくら



カイリ



ガルシム

STREET FIGHTER ZERO3 アッパー(ゲームデモ画面)



ユン

ピンパッチ(ライセンスグッズ)







STREET FIGHTER Ⅱ 2nd IMPACT (シークレットファイル)

# コマキシンスケ

コマキシンスケは、日本の伝統的な絵画スタイルである「墨絵」を基に、現代のアニメやゲームの世界観を融合させた作品を制作している。彼の作品は、繊細な線画と豊かな色彩で知られ、多くの人々から愛されている。特に、彼の描くキャラクターは、独特の魅力と個性があり、観る者の心を捉える。また、彼の作品は、日本の文化や歴史を現代風にアレンジした点でも、高く評価されている。コマキシンスケの作品は、単なる絵画にとどまらず、一つの物語や世界観を表現している。彼の作品は、多くの人々にとって、癒しや感動の源となっている。コマキシンスケの作品は、日本の文化を世界に広げるための重要な役割を果たしている。彼の作品は、多くの人々にとって、一つの宝物となっている。コマキシンスケの作品は、日本の文化を世界に広げるための重要な役割を果たしている。彼の作品は、多くの人々にとって、一つの宝物となっている。コマキシンスケの作品は、日本の文化を世界に広げるための重要な役割を果たしている。彼の作品は、多くの人々にとって、一つの宝物となっている。





CAPCOM Character Picture Clock (ブライズ用作品)

カブコンファンクツノ (全編表紙)



CAPCOM VS SNK (メイイフスト後巻 40ページ 夢見)



ガイ

STREET FIGHTER ZERO3 アッパー (ゲームデモ表紙)



マキ







カプコンファンクラブ(会報)

## レイゼンビー 譲二



専属

POCKET FIGHTER(アーケードファイト機)



シーレックスファイル広告



## サクラ

シーレックスファイル第4コママンガ

サクラの物語



サクラの物語



サクラの物語



え? だれ



さくらだいたい



私の名はサクラ







たみお

入社して半年ほど経って、たくさん勉強をもらって嬉しかったのです。ラジはな  
んとなく、いい感じなの。 いざ本書を書き始めると全然ダメで、大先輩のイケ  
ノさんに何度もチョコラていて、でも、なんとが読けたという状態です。こ  
ろころうれしさと悔しさが、いっぱい詰まった一冊になりました。みなお













# エンドウUイチロウ

ストリートファイターX 闘争 マスターガイド [カバールイラス]

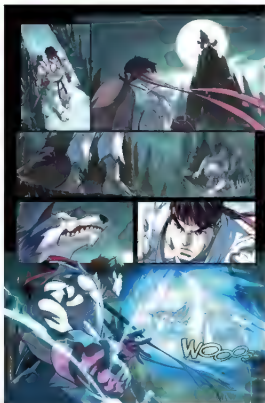




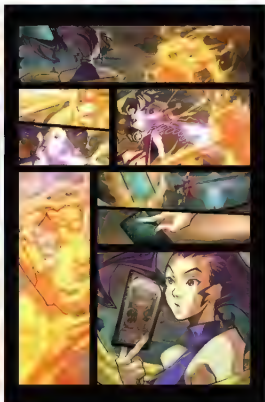
山田隆政



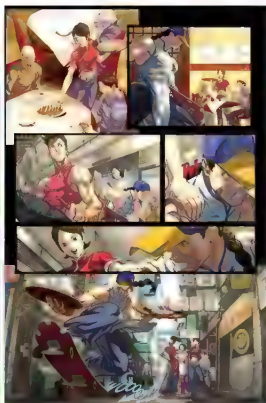
## UDON



CAPCOM FIGHTING JAM [ゲームエンディング画面]







STREET FIGHTER IV for iPhone / iPad touch (断使用)



いとうのいち





「お嬢様」(多分)なテーマで描きました(一人だけお嬢様というには重宝ってそうを人も褒めてます)。どのキャラも好きですが、特に「ストリートファイターIII 3rd STRIKE」のエレナのアニメーションの多さには感服を覚えました。みんなどこかで意識してはいない。(toi8)



# SON



STREET FIGHTER IV for iPhone / iPod touch (断髪用)



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

【キャラクター セレクト画面】

# 竹



竹

STREET FIGHTER IV for iPhone / iPod touch (断髪用)





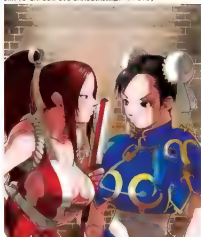
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS [PS2版メインイラスト]

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS [AC版メインイラスト]



# FALCOON

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS [Xbox版メインイラスト]





# ノナ (SNKプレイモア)

ノナは、SNKプレイモアが開発した格闘ゲーム『ネオンゲージ』の主人公。彼は、かつての最強格闘家として知られ、現在は、その名を継ぐ者として、再び格闘界に挑む。ノナは、その独特のスタイルと、強力な技で、多くの強敵を倒してきた。彼は、正義を信じる者であり、悪を倒すことを使命とする。ノナの物語は、格闘ゲームの歴史の中で、最も有名なものの一つである。



リュウ



ケン



ダン



ダン



ガイル



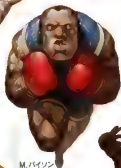
ダルシム



サガット



バルログ



M. バイソン



ヒューパー



ベガ



スウィ



スウィ



洗脳されたケン





リュウ



ケン



ガイル



春麗



ダルシム



ダン



ヒューゴー



暴鬼



バルログ



M. バイソン



サガット



ベガ



真・暴鬼



洗脳されたケン



# 川野琢嗣

(バンダイナムコゲームス)

川野 琢嗣 (かわの たくし) 1974年11月25日生まれ、東京都出身。バンダイナムコゲームスに入社後、ゲームのグラフィックデザインを担当。代表作として、『ストリートファイターII』のキャラクターデザインや、『ドラゴンクエスト』のグラフィックデザインなどがある。現在は、バンダイナムコゲームスのグラフィックデザインチームで活躍中。



リュウ

ケン

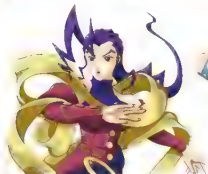
春麗





リュウ

ケン



ローズ

キヤミイ

桜蓮



さくら

さくら





PROJECT X ZONE (キャラクターイラスト)







鉄拳 X STREET FIGHTER (開発中)





# 村瀬修功

STREET FIGHTER Ⅰ THE MOVIE (アニメ映画ポスター)



STREET FIGHTER Ⅱ (キャラクター設定)





① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿



劇場版アニメーション ストリートファイターⅢ [DVD]  
アニメブックスより好評発売中



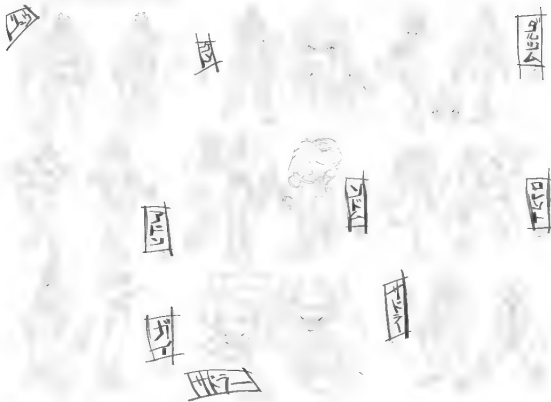


# 馬越嘉彦

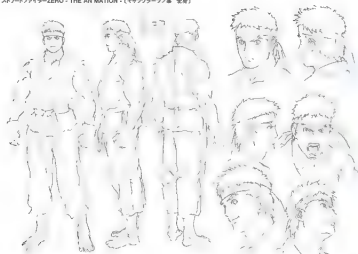
ストリートファイターZERO・THE ANIMATION・（キャラクター設定）



ストリートファイターZERO - THE ANIMATION - (キャラクター設定)









CAPCOM®



SUPER STREET FIGHTER II

西村キヌ × CRMK

SUPER STREET FIGHTER II (ボクサー)





西村キヌ×森気楼

SNK VS. CAPCOM 対決バトル





あきまん×西村キヌ×CRMK×イケノ×大ちゃん×森気楼×  
SENSEI×ハルマル×コマキシンスケほか

CAPCOM VS. SNK(メインイラスト)





カプコン  
デザインスタッフ

ゲームガ 2010年6月号(表紙)





STREET FIGHTER EX2 PLUS (カズコン)









ファンクラブ会員限定図録



カプコンファンクラブ(会員限定冊子見聞録)



カプコンファンクラブ(全巻限定冊)







リュウ



ケン



バルド



ベガ



リュウ



アダム



サガット



ジュー



バルド



イーグル



マイク



ゴウケン

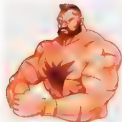


ケン

ゲーム雑誌 STREET FIGHTER II (キャラクター 紹介)







ザンギエフ



ダルシム



E. 本田



M. バイソン



バルログ



サガット



ベガ



ガイル



E. 本田



ダルシム



ザンギエフ



バルログ



M. バイソン



サガット



ベガ





リュウ



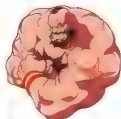
ケン



ガイル



春麗



ザンギエフ



ダルシム



ブランカ



カンナミ



ディージェイ



フェイロン



T. ホーク



M. バイソン



バルログ



サガット



ベガ





リュウ



ケン



E. 本田



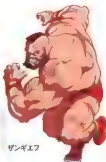
春麗



ブランカ



ガイル



ザンギエフ



ダルシム



T ホーク



フェイロン



ディージェイ



キャミィ



M. バイソン



バルログ



サガット



ベガ



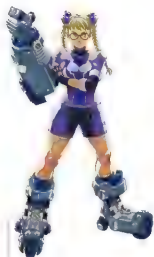


ブルム・ブルム

サガット



ヴルカー・ノ・ロンノ

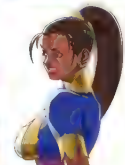


エリア

STREET FIGHTER EX2 PLUS(キャラクターセレクト画面)



ダラン・マイスター





STREET FIGHTER EX3 [キャラクターモットー画面]



ブランカ



ザンギエフ



サガット



ベガ



C. ジャック



スカロマニア



シャドウガイスト



ダラン・マイスタ



エリア



サイクロイドβ



エース

CAPCOM VS SNK [メインイラスト登場 407ページ参照]

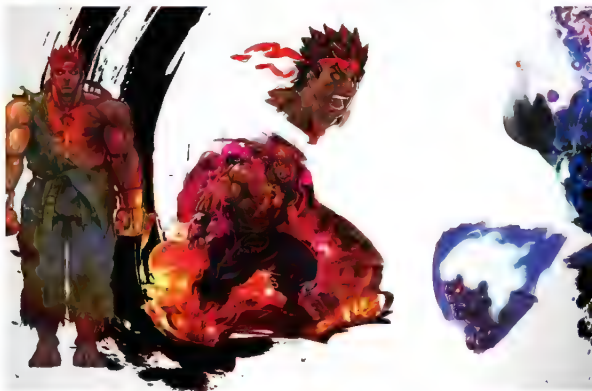


ベガ



サガット

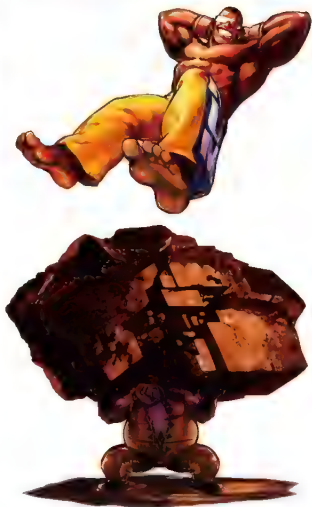








SUPER STREET FIGHTER IV (開発参考用)



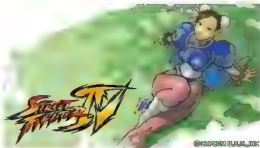








ダウンロード壁紙(リュウ&ケン)



ダウンロード壁紙(春麗)



ダウンロード壁紙(ガイソン)



ダウンロード壁紙(クリムゾン・ヴァイパー)



ダウンロード壁紙(エル・フォルテ&ザンギエフ)



ダウンロード壁紙(ルーファス)



月刊アルカディア 2009年2月号掲載年賀状



「カプコン大格闘祭」会場記念タオルマフラー





リュウ



ケン



春麗



E.本田



エル・フェルテ



ダルシム



ルーファス



さくら



ローズ



キヤミイ



監修イラスト







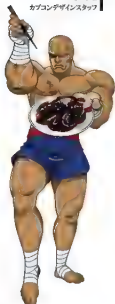
リュウ



春麗



ガイル



いぶき



C. ヴァイパー



ジュリ



ベガ



ダッドリー



T ホーク





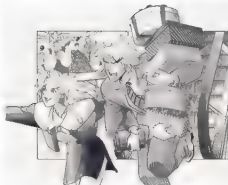
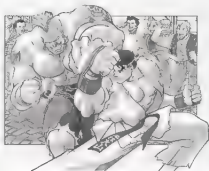
2010 ストリートファイター [パッケージ]



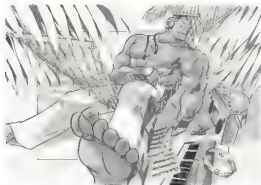














# STREET FIGHTER 25th SPECIAL INTERVIEW

ストリートファイター25周年を記念して、  
歴代開発者たちのスペシャルインタビューを収録！  
シリーズの制作秘話や今だから明かせるクリエイターの裏話、  
コラボレーションタイトルの立ち上げまで、  
カプコン対戦格闘ゲームの歴史が今、解き明かされる!!



|        |            |     |
|--------|------------|-----|
| Part.1 | 安田 朗×西谷 亮  | 130 |
| Part.2 | 西山隆志×松本裕司  | 131 |
| Part.3 | 石澤英敏×綾野智章  | 138 |
| Part.4 | 富田 篤(トミチン) | 140 |
| Part.5 | 小野義徳       | 142 |
| Part.6 | カプコンデザイン室  | 144 |





















ディンプス

## 西山隆志 × 松本裕司

僕自身、一度ちゃんとした格闘ゲームを作りたいという思いがあって、パンチやキックの強さを感圧センサーでゲームに再現したらどうだろうと考えたわけです(西山)

2Pのキャラクターには僕の名前をつけようと思っていましたが、裕司だとヒロカユウになってしまう。語感が微妙だし、「you」と間違われそう……ということでケン(拳)になりました(松本)

カプコンで初代「ストリートファイター」を生み出し、SNKで数々の対戦格闘ゲームを手がけ、現在は「ストリートファイターIV ストリートファイター X 鉄拳」の開発に携わっている西山・松本両氏彼らに対戦格闘ゲームの25年を振り返ってもらった

## カプコンで出会って以来、一緒にここまで来た

西山 僕にはカプコンに入社したときから仲が良かったんですけど

西山 僕は元々アタリというゲームメーカーに中学のアルバイトで入ったんです。そこはカプコンの辻本会長が当時設立した会社で、インベーダーゲームが爆発して商品開発に力を入れたとき、当時の上司に企画力を出したんです。こんなゲームあったら面白いんじゃないかって。そうしたら「うちの会長に面白いかな」と言われそのまゝ入社しました。入社後は辻本会長や当時の上司にずいぶん可愛がってもらってね。いろいろなゲームを作らせてもらいましたが、「スバルタン」という作品を最後にアタリを辞めて、辻本会長が新たに作られたカプコンに入ることになりました。

西山 山内と大塚、アタリは格闘ゲームを作ったことには関係ないんですけど

西山 自分自身が格闘技をやっていたということもあって、得意分野でしかつたゲームを作りたいという思いがあった。「スバルタン」については、中国拳法ゲームの形跡もあるんですけどね。ただ、あの作品は格闘ゲームというより、むしろからでくる敵をタイミングよくパンチやキックで叩き潰すゲームのような感じがあります。

松本 山内さんとはどうも関係ないんですけど

松本 渡辺朝斗の先生に相談した求人票とで採用されたんです。ひとつはカプコン、もうひとつは株式会社アタリ。どうも僕もカプコンの方が面白そうだし給料も良かったので、さっそく会社訪問をセッティングしてもらいました。訪問してみたらいきなり面接を。そのまゝ入社することになってしまいましたね(笑)。入社後は希望職種に配属です。ドットをばうする職种が。それで終わった段階で西山のところに配属されました。以来、西山とはずっと 顔なじみです(笑)。

松本 カプコンで働いたのは西山さんという人物に出会ったこと

西山 カプコンで最初に作ったのは「セクション」です。ただ、カプコンではタイタリにかかわりになるのではなく、今ではプロデューサーのようにいろいろなタレントに参画する仕事が多くなりました。いろいろな調整はありましたが、自分のアイデアを反映させて現場のディレクターに任せるという現場作りをやりうとしていました。実際には松本や山内がディンプスの開発をディレクターとして、実力に則ることが多かったですね。

松本 僕のデビュー作は「闘いの狼」です。といっても、主人公の片方だけですね。まだ完成されたことにはこのゲームの音の収録があまりなくて、それがデビュー作といえますね。

## 会議中のメモから生まれた「ストリートファイター」

西山 カプコンで「ストリートファイター」を開発したという話ですが、このゲーム

の企画はどのようにスタートしたのですか

西山 あまねく気遣いしない会議がありまして、気軽にしにレポート用紙にアイデアをメモしていたら、そのときふっと思いついたんです。当時のカプコンはゲーム基盤の販売が主だったのですが、会社としては収益率の高い大規模格闘ゲームの開発に乗り出したんです。ただ、カプコンにはマイクロナスを扱った人がかなり数体を作るノウハウがない。そこで思いついたのが構造として比較的シンプルで、感圧センサーを使ったゲームの企画でした。

つら、スリートファイター(1)の企画は人事課の調査員がきいて聞いたこと

西山 そうなんです。僕自身、あんなちゃんとした開発計画を作りたいという思いがあって、パンチやキックの強さを感圧センサーでゲームに再現したらどうだろうと考えたわけです。そのアイデアを隣の席にいた当時の社員に話したところ、「これは絶対面白い」と言われまして、すぐに企画力を出された。

松本 スリートの基本は「スリートファイター」という名前には関係ないんですけど、スリートの名前ではなく、スリートファイターという名前にしたんです。

西山 「第1回の戦い」を、実在の格闘技に置き換えてもエンターテインメント性に欠けると思っています。より映画的な、アニメ的な、小説的な物語性がほしい。それにはパノラマ的に描き出すのがいい。だから「ストリートファイター(1)」という名前にしたんです。ゲームで表現できることって限られているけれど、どこかでキネティックな物語性を感じ取れるようにしたかったんです。

松本 物語性を演出するために、キャラクターの人物像やアルゴリズムにはこだわりましたね。自分自身が格闘技が好きで、たまに雑誌で人面顔さんの記事を読んだんです。「素手じゃ戦ったら 歯磨きのほう」という西岡に、彼はムエタイと答えていた。当時、ムエタイという格闘技はマイナーでしたから、すくくインパクトがあった。「ストリートファイター(1)」のボスとして出てくるアドンとザガットは、その話からインスパイアされて生まれたキャラクターなんです。

西山 カプコンで「ストリートファイター」を開発したという話ですが、このゲーム

松本 ヨークはブルース・リーの「燃えよドラゴン」に出てくる、キリシムのジェントルマンをイメージしています。あ、格闘技というところでは格闘家になるのかな。第1回のボスとしてもうひとりはどうしよう……ということで、バンクのバーディーを出しました。彼らのような格闘技のバックボーンはないけれどもういっしょに、そんなキャラクターが「ストリートファイター(1)」にふさわしいと思ったんです。

西山 カプコンで「ストリートファイター」を開発したという話ですが、このゲーム

西山 両方向レバーとボタン2つの組み合わせだけで、人回しに動きをさせるのは無理があるんです。パンチとキックをそれぞれ出しているだけではゲームとしてのダイナミズムは欠ける。より複雑な駆け引きを表現するにあたってはこう考えたとき、必殺技のアイデアが自然と出てきました。「後衛」というのはどこから来たアイデアなんだ、と開発メディアからよく聞かれましたが、それは「前衛後衛」のこと。





西山隆史■株式会社ディップス専任取締役、通称氏の通称として「ストリートファイター」の開発に関わり、2004年「格闘ゲーム」の歴史を振り返る「格闘ゲームの歴史」を著したラジエーター 2004年度最優秀賞「ストリートファイター」を授与。ディップス(Digital Multiple Platform)を立ち上げる



西山隆史■株式会社ディップス専任取締役、通称氏の通称として「ストリートファイター」の開発に関わり、2004年「格闘ゲーム」の歴史を振り返る「格闘ゲームの歴史」を著したラジエーター 2004年度最優秀賞「ストリートファイター」を授与。ディップス(Digital Multiple Platform)を立ち上げる



の強さで敵が弱くなる。力を貯め、一気にそのエネルギーを解放するのが必殺技っぽいでしょう。対面争と遠距離戦も両方考えたんですが、対面争を無敵にしたのは松本のアジアです。無敵技にすることで、うまく当たればババババと 夢で気持ちよく倒せるようになります。

「スロウモーション」は最初「スロウ」で、一歩だけ遅くして、あとは普通に動いていく。松本 サガットって背の高いキャラクターなので、パンチとキックだけで戦わせようとするのが悪い。サウヤンに攻撃が当たらないんです。ボスである以上、強くないといけないので、タイガーショットという技を付けました。ちなみに、当時はスプライト表現の最大が32x32ドットだったので、サガットは1身と手首を別々にドットを打って、ゲーム1でひびいて出て来させているんです。デザイナーは苦労したと思います。

「スロウモーション」は最初「スロウ」で、一歩だけ遅くして、あとは普通に動いていく。松本 サガットって背の高いキャラクターなので、パンチとキックだけで戦わせようとするのが悪い。サウヤンに攻撃が当たらないんです。ボスである以上、強くないといけないので、タイガーショットという技を付けました。ちなみに、当時はスプライト表現の最大が32x32ドットだったので、サガットは1身と手首を別々にドットを打って、ゲーム1でひびいて出て来させているんです。デザイナーは苦労したと思います。

「スロウモーション」は最初「スロウ」で、一歩だけ遅くして、あとは普通に動いていく。松本 サガットって背の高いキャラクターなので、パンチとキックだけで戦わせようとするのが悪い。サウヤンに攻撃が当たらないんです。ボスである以上、強くないといけないので、タイガーショットという技を付けました。ちなみに、当時はスプライト表現の最大が32x32ドットだったので、サガットは1身と手首を別々にドットを打って、ゲーム1でひびいて出て来させているんです。デザイナーは苦労したと思います。

西山 身体は屈伸、社内のメカロニクスチームで開発しようとしたんですが、ノウハウがないのでうまく出来ません。そこでアディティブをもらおうとアタリに見せたところ、人気が入ってくれて、最終的に身体はアタリに開発をお願いすることになりました。身体のアディティブは完全にアタリで開発です。感度センサーが縦の画面の中心、身体の人型のアディティブを型に作られたからです。

西山 松本がロケストを見に行ったとき、お客さんは屈伸は横びくつように進んでもらいましたが、一度遊んだらレポートしてくれませんでした。アイデアはアタリに渡って、お客さんは目には見えて、でも、実際にインカムはさびついていたんです。

松本 リポートして遊んでももらえない原因を探ると、お客さんが「とにかく目が悪い」という、そこでもって感度センサーを動かしてロケストに作成したインカムはちゃんと見えた。

西山 でも、あの身体では僕らが想定していたインカムに到達しなかったんです。それが長年までのビジネスマーケット、つまり見出し元がでる6ボタン仕様で来た理由です。とはいえ、当時はボタンが1個1個のゲームが普通ですからね。投資や販売からは「誰が6ボタンなんかいいじゃん」と思われていたのを見えています。

西山 人間型身体もパンチ、キックをそれぞれ、敵の3段階の技が用意され



西山隆史■株式会社ディップス専任取締役、通称氏の通称として「ストリートファイター」の開発に関わり、2004年「格闘ゲーム」の歴史を振り返る「格闘ゲームの歴史」を著したラジエーター 2004年度最優秀賞「ストリートファイター」を授与。ディップス(Digital Multiple Platform)を立ち上げる

ていました。6ボタンに付いて「技がもっとあればいいのに」とも本気で思われるよりも、ボタンが多い方が迷っていろいろに使い分けられるようになるし、ゲームとしての面白さが上がったんです。

松本 それはさっさとバグだと思えます。6ボタン仕様にしたことはバグをいじってはいませんが、アジャストするときには感度を調整したんでしょうね。とはいえ、結果的に6ボタンにしたことを後で考えていたインカムにも到達できました。ゲームマシンという世界観のインカムファンキングでも1位が取れた。日本社会は元々で、僕らのチームに高額のラインが贈られたんです。

松本 それはさっさとバグだと思えます。6ボタン仕様にしたことはバグをいじってはいませんが、アジャストするときには感度を調整したんでしょうね。とはいえ、結果的に6ボタンにしたことを後で考えていたインカムにも到達できました。ゲームマシンという世界観のインカムファンキングでも1位が取れた。日本社会は元々で、僕らのチームに高額のラインが贈られたんです。

松本 それはさっさとバグだと思えます。6ボタン仕様にしたことはバグをいじってはいませんが、アジャストするときには感度を調整したんでしょうね。とはいえ、結果的に6ボタンにしたことを後で考えていたインカムにも到達できました。ゲームマシンという世界観のインカムファンキングでも1位が取れた。日本社会は元々で、僕らのチームに高額のラインが贈られたんです。

松本 それはさっさとバグだと思えます。6ボタン仕様にしたことはバグをいじってはいませんが、アジャストするときには感度を調整したんでしょうね。とはいえ、結果的に6ボタンにしたことを後で考えていたインカムにも到達できました。ゲームマシンという世界観のインカムファンキングでも1位が取れた。日本社会は元々で、僕らのチームに高額のラインが贈られたんです。

松本 それはさっさとバグだと思えます。6ボタン仕様にしたことはバグをいじってはいませんが、アジャストするときには感度を調整したんでしょうね。とはいえ、結果的に6ボタンにしたことを後で考えていたインカムにも到達できました。ゲームマシンという世界観のインカムファンキングでも1位が取れた。日本社会は元々で、僕らのチームに高額のラインが贈られたんです。

『ストリートファイター』というタイトルが、シリーズを重ねても今もトップタイトルとして残っているのは、カプコンの開発スタッフの皆さんがバトンを受け取り、頑張ってくれたおかげだと思っています(西山)



ゲームの中でしっかりと物語を見せれば、  
普段ゲームをあまり遊ばない人たちにも訴求できると考えたんです(松本)

西山 本来は登場キャラクターでも自由に戦えるほうがいいんですけど、劇場とか容易い問題でリュウとケンだけにしたいなと思います。ただ、本公平感いうよりも納得の行く対戦ができるように、リュウとケンのふたりはものすごくしっかり作り込みました。

『ストリートファイター(I)』に  
テリー・ボガードのモデルがいた

[illegible]

原稿は、でもどこかスローリートを感ぜさせる作風でした。10分間の序で、ゲーム中に明確なルールが示されるまで、なかなかした。この変化は作中で「ゲーム本」同時に、ゲーム中でぶつかった世界観の違いを見せられ、あとは暴走やコメディといったメディアがスローリートを決定してゆくという演出があらわれた。でも、どんなゲームの中であつたか物語を見せられ、作中ゲームをあまり進ばない人々にも尊重できるようにした。設定や世界観をすべて、1000ワードをドラマチックに見せたのか。100に落つてからは、それ以外のゲーム作りを戦略的にやめていきなれた。

その作品の特徴として「フリー・スタイル」の「フランク・ブルース・キャラクター」が挙げられます。ストリーミング・サービス、YouTube、ニコニコ動画などに對して、「模倣犯」のテーマはズニムにキャラクターと経済的なストリーミング・サービスに對してはキャラクター性、という点に對して、例に示したとおりです。

根本 「ストリートファイター(1)」のタイトルでもってご存じですか? 希ジャンを見た白人男性が出てきますが、彼はゲーム中には登場しません。主人公は道着を着た空手家という仕様が決まっていたからで、次に作る機会があればその白人男性を登場させようと考えています。

聞きたいと思っていたんです。つまり、俺がデリーの前身なんですよ。

それは対戦格闘ゲームのファンにとっては、うれしくなるエピソードですね。たしかに、カワノは両方ともに本業から受給額が、ストリートファイターを引出し、残るだけのカラダを見たときに、どうも嫌いました。

西向「阿、人間で対戦相手ゲームを作っている会社は少ないな。ガコウちゃんとのちからならね。でもこれは我々がよくカブコンちゃんにやった人間以外の  
わけで、リアルな環境に足る能力がよいね。で、実際は開発スタッフ10人  
バーミーちゃんもはるばるだよね。【ストーリーファクター】のロケスタを募集を  
しに行ったこと、すごい人間ができていたことがあった。しかも、我々が  
ストーリーファクター(1)で、うちが雇ったと誤っていたことがあとと改訂されて、い  
とどろはらに良くなっている。ちゃんとボランの道までしたし、ああ、ちゃんと  
ちゃんとした人だな。この人がないがなかった。

[illegible]

「團圓」に成形と呼べる作品もないし、達成感もありませんね。圓唇や將棋のように歴史の風情に包まれる対戦格闘ゲームというものを作ってみたいですし、それといった意味では11年にばったくらいは経ってないかと思っています。

執筆 完成形とは、いませんが、「気力ゲージ」や「旅人縮小」を取り入れた「龍虎の拳」は独自性を示せたタイトルだと思っています。

引込線位も、N/N になっては、 $\phi_c$  スキムですよね。

読者 加藤教授は、定は内山のアイデアなんですよ

西山「『歴史の争』はリリース直前になっても、なにか物足りない感じがあったんです。キャラクターの描入縮小といったビジュアルはいらないんだけど、ゲーム的にボリューム不足な感じがしました。きつとこのまま発売しても、すぐに飽きられてしまう。どうすれば——と悩んでいたとき、既存のキャラクターアクションを流用して超絶殺技を作るアイデアがひらめいたんです。

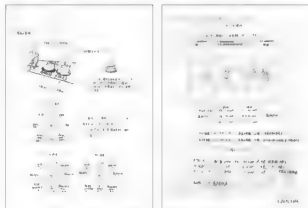
橋本　今から話を聞やすのは絶対にちょっと難しいですね、という話をしていたら、そのアイデアを聞いて、それで生まれたのが陸奥屋敷という地名だった。

20年の時を経て帰ってきた  
「ストリートファイター」

西田さんはアメリカを遊歴されて、1941年、ワシントンD.C.の国立研究所に勤務することになりました。この研究所についてお話を聞かせてください。

西山 カブコン社内で「新しいストリートファイターを作ろう」という気運が高まっていたときに、たまたまおぼろする機会がありまして、「原点回歸する」ということで、最初「ス

本邦初公開！『ストリートファイター』企画書





ストリートファイター(1)を作った僕々と仕事をしてみたいとおっしゃっていただきました。その時代はタイパも関係があったわけですし、背風も違います。きっとカプコン社内では好意はあったとは思いますが、一緒に作らせていただくことになりました。確か2003年でしたな。

ストリートファイターから20年を経て、いろいろあることになった。感慨深いものはあるだろうか?

飯本 結局は「ストリートファイター(1)」の秘蔵に注目されるものを作ろうという話もありましたが、多くのファンにとっての原点は「ストリートファイターII」であり、それを受け継いだ作品を作るべきだという話にまとまりました。「ストリートファイターII」は我々のタイトルではありませんから、感慨にふける余裕はありませんでしたな。

西山 感慨というよりは覚悟でしたね。ゲーム業界は技術革新と作中合わせになっているので、次世代の「ストリートファイター」像をどんなふうに描くかということに、根本をはじめのスタッフは本当に頭を悩ませました。人懐かという点ではディンゴ創業以来、昔の作品だったと思います。

西山 ストリートファイターIIの秘蔵に注目されるものを作ろうという話もありました。

西山 従来の対戦格闘ゲームを超えた次世代感というものを、ちゃんと演出できないといけない。それを形にするのが僕1人のテーマでした。そのメッセージは開発現場にも伝わっていた。カプコンも理解してくれたと思っています。原宿同好しなからも、あるエンターテインメントとして成り立って、対戦格闘ゲームとしての面白さをアピールできる。そうすれば従来のファンも惹いてくれるであろうし、新しいファンも集まるだろうと考えました。実現するにはかなり難しいことですがね。

飯本 自分身はあらゆる意味で対戦格闘ゲームとしてより進化させたいと考えていました。たとえば、攻撃を食らうたびに苦しそうな顔をした、顔が変化したりといったようなビジュアル的な進化から、まったく新しいゲージシステムを取り入れたとか。ただ、現場のスタッフはみな「ストリートファイターII」で作ってきているので、あまり人馴れな進化は望んでいなかったんですよ。進化の度合いの熱さどころを見つめるまで、そうとう現場とは話し合いましたね。

ストリートファイターIIは近年の対戦格闘ゲームの中では最も良い成績を収めています。成功の「秘訣」って感じましたか?

西山 僕が 奇想曲したのは、17歳で東京に行ったとき、ソニーに招待されて「ゴッドオブウォー」の開発スタジオに参観したことです。それ以降開発スタジオに「ストリートファイター」の存在があるんですよ、スタッフのひとりが好きです。家庭用が出来るまで我慢できないくらい買ったそうなんです(笑)。僕らが参観したとき、知らない日本人が来たみたいで空気が変わったんですが、「ストリートファイターII」を開発したディンゴだと知ると、みんな驚いてきて、涙出たぞいぶん細いところまで質問されました。あのような体験は初めてだったので、印象深いです。

西山 ストリートファイターIIを参観したのがきっかけです。現に...



3Dグラフィックでありながら格闘ゲームの王道であるストリートファイターIIの秘蔵に注目されるものを作ろうという話もありました。

上記についてどんな感想をお持ちですか?

西山 「ストリートファイター(1)」の喧嘩ぶつくりしたゲームだったので、競技性は低かったです。それが25年という時間を経って、いろんな方が対戦格闘ゲームをやり、ユーザーが定着し、格闘が華やかになっていったわけですね。そういった意味で対戦格闘ゲームというのは若者に進歩しているわけですね。そこを舞台に活躍するプログラマーはもっと注目を集めて欲しいと思います。それに、今はインターネットが主でネットワークを活用した格闘競技、対戦格闘ゲームから基礎していくニュースがもっと必要になると思います。

ストリートファイターIIから20年を経て、いろいろあることになった。感慨深いものはあるだろうか?

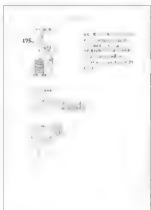
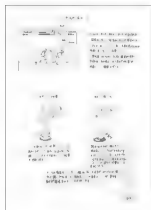
西山 これらのタイトルは「ストリートファイターII」から生み出された派生コンテンツなので、新しいことをやっているというよりも、「ストリートファイターII」で知らなかったことを追加したり、バリエーションを増やしたりといったやり方ですね。今はiPhoneでも「ストリートファイターII」がリリースされていますが、同じ場所を選ばずしてソフトがダウンロードできて、そのまますぐ遊べる時代です。もし次の「ストリートファイターII」があるならば、そのときに斬新な試みに挑戦したいですね。

飯本 ストリートファイターIIを参観したのがきっかけです。現に...

西山 「ストリートファイターII」というタイトルが、シリーズを牽引するタイトルとして残ってくれているのは、カプコンの開発スタッフの皆さんがバトンを受け取り、頑張ってくれたおかげだと思っています。僕ももうゲーム業界に30年以上いますけど、25年を費やせるタイトルなんて存じないですね。そして、今まで30年が経ってディンゴがそのタイトルを 端を付けてもらえるようになった。このバトンが次の世代にしっかりと受け継がれるよう、頑張りたいと思います。

飯本 「ストリートファイターII」を西山が参観し、僕も参観しきいて見て、20年以上経ちました「ストリートファイターII」で描かれたことは本当にありがたいと思っています。西山が、17歳でカプコンの皆さんが人々に知ってくださったというのがあります。なによりファンが愛してくださったというのが 奇です。今後も現場のスタッフを大切に、あるいはそれをきつと継いでいくような「ストリートファイターII」、そして対戦格闘ゲームを作っていくたいと思います。みんなが楽しいと思うようなゲームをチームのモチベーションに繋がっていきます。これから皆さんとキャッチボールを続けながらゲームを作っていきます。

西山さん、ありがとうございます。



西山さんと飯本さんで作成した企画書。当時のディンゴからオープンニングで詳細に記されている。



# 石澤英敏 × 綾野智章

ここだけの話、「ストIII 1th」の構想はあったんですよ。  
ただ、すでに他タイトルの制作が始まっていたりと環境が変わって、  
結局、幻となりましたね(苦笑)

シリーズがずっと続けられるように頑張りたいです。  
もし「ストリートファイターV」を作って失敗でもしたら、  
怖くて夜道を歩けなくなってしまう(綾野)

シリーズ25年の歴史において中興の祖といえる「ストリートファイターZERO」と「ストリートファイター III」を手がけた石澤氏、  
そして「スト」をこれから背負って立つ綾野氏。世代を超えた開発のキーマンふたりが描く「スト」の未来像に迫る。

## ハイスコアラーとカプコン信者のふたり プレイヤーからカプコンへの道

まずはふたりからアコンにへした経緯を語ってもらおう。

**石澤** みんなはハイスコアラーとしてゲームセンターで遊んでいて、そのうち社員をやったんです。すると今度はゲームを作る側に回ったんです。金銭的なプログラムがけなくともゲーム開発できる、という話を聞いて1社ぐらい受けた。その中で会ったカプコンに1993年に入社しました。ちなみに、ハムも受けたんですけど断られました。何も見ないでサンプルをじっくり見れば断られるわけがわかって(笑)。

綾野さんはいわゆる「ハム」のファンですか？

**綾野** 僕は2005年の入社です。カプコンに入った直後は、やっぱり「ストII」が好きだったから、いわゆる「カプコン」も、ってやつですね(笑)。ただ、最初のときは入社試験に落ちて、仕方がないから入社後に選んで、もう一回受けたのにまた落ちて。人取から東京に引っ越して、いろいろ新作会社でモチベーションを上げていたら、カプコンが中途採用を募集しているのをみて、ようやく入社できたという。

もともと「ストII」といっていいのは「ハム」ですか？

**綾野** 「ストII」と出会ったのは中ウリのときで、最初は敵役がはやくてバグやちで終わるだけという(笑)。で、スーパーファミコン版から遊んでみて、「ターボ」で本格的にハマったという感じだった気がします。

**石澤** 僕「ストII」との出会いにはスコアラーとして、このゲームは「近衛バーン」といって、喧嘩をやり上げるたびに敵の両肩やアルゴリズムが解明されるんですよ。必殺スイッチが改造された状態があって、パチパチやって遊んでました(笑)。対戦は「ダッシュ」からやり始めて、「スハ」が出たころは凄まじくハマってた感じです。

## わんこそば状態のカプコン対戦格闘と 幻に消えた「ストIII 1th」

**綾野** 石澤さんにお聞きしたいんですけど、「ストIII」と「ストIII 2th」ってゲームシステムの側面が違いましたけど、どうしてあそこまで変えたんですか？

**石澤** 「ヴァンパイア」のチームコンボがそうなんです。当時のカプコンは初心者者が遊びやすい対戦格闘ゲームを作りたいってんです。「スハ」も「ストII」が思いますが、プレイヤーのレベルが上がりすぎた感が……。『ストIII』で触った感想が「ストII」に比べて面白さがあってと思うんです。で、今度はこれから「ストII」に近づけるのもで「ストIII 2th」を作ったという感じでした。ちなみに「ストIII 2th」というタイトルも、ロケテストでストIIIのシステムが面白すぎたを覚えて決まりました。チームコンボを途中でなくしたり、当時のトッププレイヤーを集めてテストプレイしてもらったりと、リリースまで試行錯誤を重ねた結果、出来たゲームなんです。

**綾野** リリース前にゲーム中でオコシの情報をチェックしていて、実際に遊んでみると全然違ったので驚いてたんです。あれはゲームが面白いではなく、途中で目標が変わったからなんです(笑)。

**石澤** あの頃は本当に次から次へと対戦格闘ゲームを作っていたから、制作途中での仕様変更なんかは当たり前。当時の人数開発部は2つのビルに分かれていて、「ストIII」のほかに、「ストIII」や「ストIII」シリーズなんかも並行して作られてた。で、「ストIII 2th」がようやく完成したと思ったら、1月から「ストIII 2th」を発売し、とかいわれてたので、いつもわんこそば状態でゲームを作ってた(笑)。

**綾野** ファンとしてはうれしい悲劇ですけどね。コンシューマー版「ストIII 2th」でキャラミが追加されて、「これはストIII 2thでキャラミを使うしかない」と練習していたら、「ストIII 2th」でまたシステムが変わって戦いが面白くなった(笑)。

**石澤** そうそう、「ストIII 2th」のオコシは初心者者を迷わせる悪いオコシがコンセプトだったけど、「ストIII 2th」は進化したオコシ。より攻撃的なオコシというイメージかな。

綾野さんは「ストIII 2th」のオコシが気に入ってますか？

**綾野** 「ストIII 2th」はオコシが面白いので気に入ってます。自分でも「ブロッキングが上手なオコシがほしい」といえるシステムです(笑)。

**石澤** ここだけの話、「ストIII 1th」の構想はあったんですよ。ただ、すでに他タイトルの制作が始まっていたりと環境が変わって、結局、幻となりましたね。

**綾野** そうだったんです。「ストIII 1th」はどんなゲームになる予定だったんですか？  
**石澤** テストモデルはいろいろあったんですけど、空中ブロッキングを無くして地上のみにすると、ボタンでブロッキングをする仕様とか。その仕様は近衛移動移動「ストIII 2th」のシステムディレクションなんですけど、これは自分でもゲームシステムを自由に組み替えて戦えるモードでした。それから11月が流れ、「ストIII」のセーリングを始めたときに、突然「ストIII 1th」の構想に思いがけず戻ってしまいました。

石澤さんは「ストIII」の構想に思いがけず戻って来られたんですか？

**石澤** 「ストIII」はデザイン室のイノさんや品質管理部のチューニング室以外、東京開発部が中心に作っていたので、僕ら人数開発部は見守ってました。個人的には面白かったけど、僕らが作るものは違う「ストIII 2th」が楽しみでした。で、僕らも作ったとすれば「開発」というイベントの場には小野プロデューサーに、「ストIII」でどうやってボコッとか聞かされたことがあって、「ストIII 2th」を作ればいいんじゃないですか？と、いってました。同じような意見は中々多かったみたいで、結果として「ストIII」をベースにしたゲーム性に着目して作りました。あと、チューニング室からキャラの当たり判定について個人的に相談されたとき、1体より多くで21回ベースの当たり判定にしたほうがいいんじゃない？と、他人事のように、11月には21回の当たり判定に変わってしまいました(笑)。

**綾野** 他人事のように(笑)。

**石澤** だって面白いかなって思うんです。人数開発部で「ストIII」のためにがんばっているイノさんで、彼のアートディレクションがあったからこそ思い出したと思うし、チューニング室も頑張ってくれました。僕なんかは本当に、外から見ただけだから。

## 対戦格闘ブームに起きた発明 他作品とのクロスオーバー

カプコンの対戦格闘シリーズがいつとなく、ハム、ストIIIを軸に展開する























## ストリートファイター25周年記念

カプコンデザイン室  
座談会

ストリートファイターシリーズをビジュアル面から変えた存在、それかカノンデザイン室である  
今回は、師匠を立ち上げた SHOEI氏をはじめとし  
デザイン室を語るうえで外すことができない田 朗氏、西村キメ氏、岡田チメ氏、イクノ氏に加え、  
デザイン室に輝く厚い富田氏を迎え、座談会形式で当時を振り返って頂いた

デザイン室発足のきっかけとなった、  
とある衝撃的な発言とは?

SHOEI 久しぶりにデザイン室のメンバーが揃ったわけですけど、まずは「ストリートファイター」シリーズの話題の前に、デザイン室そのものの成り立ちに触れたほうがいいですかね?

富田 そもそもデザイン室の成り立ちって、山口さんが「もうゲームを作るのイヤだ」と、衝撃的な告白をしたのがきっかけじゃないですか。

富田 ゲーム会社において、その発言はどなんなんですか?

SHOEI 「ゲームを作るのイヤだ」というのは無意味ですけど、カプコン社内には「敵だけを除く場所を作りたい」と思えたのが、デザイン室を立ち上げたきっかけなんです。そもそも、カプコン黎明期には「魔界村」(1985年)を作った藤原さん<sup>1)</sup>が中心の第1開発部、後継「ストリートファイター」(1987年)を作った内山さんが中心の第2開発部、そしてあきまんさんが所属した第3開発部の3つの部署があったんですよ。

富田 最初僕たちは東川開発部として、人数の開発部とは違うラインで働いていたんですけど、組織改編があって人数開発部と統合することになったんですよ。

SHOEI 僕は藤原さんが率いる第1開発部に入ったんだけど、最終にやった仕事は第3開発部から来た「サイドアーム」(1986年)のロゴの仕事だったんですよ。

富田 おお、「絶対」合体<sup>2)</sup>のキキチャコピーで有名な。

富田 僕がラフまで描いたんだけど、ロゴとしてうまくまとまらなくて山口さんに相談だ……という流れだったかな。

SHOEI 当時の第3開発のボスが、いきなり僕のところに来て「自分か、悪くった人だ! ちよっとラジの仕事をせよや」と、ロゴのラフを渡されて。両首無用で「じゃあ用ひのままで」といわれたので、誰かしてほめて褒めて持っていくと……「ネンマにやってきたんか」と聞かれたのを見えまして(笑)。

イクノ 入ってすぐの仕事が、自分の部署とまったく関係ない仕事だったと。

富田 じゃあ、最初から山口さんはあきまんさんと関わりがあったんですね。

SHOEI いや、最初にあきまんさんのことは知らなかった……というか、カプコンのことはあんまり知らなくて(笑)。TVのCMで「ファミコン版の魔界村、発売延期します」と、山田康人さんの声で言ったことくらいしか知らなかった。

富田 知らないのに入ったんですか?

SHOEI あいはいや……TVのCMだけじゃなくて、ゲームセンターに貼ってあった「魔界村」のポスターがきっかけになってますね。カプコンにはこんないいポスター張る人がおるんやって感心して。あと、ゲームのグラフィックも飽きと違って有田<sup>3)</sup>だったし、1冊を引くのがあったんですよ。それで、就職前雑誌見たら募集していたので、じゃあカプコンに応募してみるか、ということに。

富田 僕の場合は山口さんがよくない先輩といえることになるんですよ。最初から人数に帯びてきたときは、アウェー感が半端なかったですね。「魔界村」を作ったエリート編の第1開発部と、内山さんを中心にまとまっている第2開発部を前にして、どうやって自分たちのポジションを確立するか必死でしたよ。

SHOEI 僕たち第1開発から見ると、第1開発は制性制編<sup>4)</sup>ですって、と聞いてましたけど、当時はグラフィックにも制限があって、使える色数も限られている中で、第3開発だけは他とは違うすごいものを作ってくるんですよ。水風<sup>5)</sup>もひとつとつてみて、どうやって描いているんだこれ、と驚てしまうようよ。

富田 「魔界村」でも見せていた、型内でのコマカルな表現は第1開発の得意とするところだったので、同系統のものをやっても越えるのは難しい方だ、という人が第3開発の中心にあつたんです。ちよどその頃、コンピュータの性能が年々上がっているのはわかっていたので、じゃあウチはもっとリアル路線、描き込みをグレードアップさせる方に行こう、という流れがあったと思うんですよ。

富田 なるほど。第3開発のグラフィックが何ともし思えば、カウンターとして第1開発のグラフィックの存在があったといえるんですね。

富田 そうですね。「魔界村」の存在があったから、第3開発のグラフィックが磨かれたというのには確かですけど、第1開発のすごい話をたくさん聞いていたのも、モチベーションを上げる理由になっていましたね。すごいんですよ、第1開発って。ゲームが完成してからも、さらに作り直すんですよ。

富田 どういうことですか。それ?

SHOEI やってましたね。びっくりしますよ、もう(笑)。ゲームには背景にあるスクロール、キャラクターにあるオブジェクトというものがあって、それぞれ別々にチェックを受けるじゃないですか。オブジェクトはOKが通って、じゃあスクロールに乗せてみるかという段階になって、「ちよっとこのオブジェ、イメージ違うね。ボグで、ちよっとも消しにくくなつて、オブジェはちゃんと完成して、OKも入っているにも関わらずですよ。

富田 意味がわからぬ(笑)。

SHOEI スーパーファミコン版の「超魔界村」も1ステージが丸々トになってるはずですよ。藤原さんは特に1ステージを人知にしているんで、1、3、5面の勾配を有に気合を入れたって。100円入れて魔界村に見るやつと、1面ボスには慣れなくて力を使って、2面で少しマイルドに、そして3面に人るとまたガッツと盛り上げろ……という手法をとってましたね。

富田 第1開発だけ、マップとかも全部イラストで描き起こして、ちゃんと色も塗ってたんですよ。いまでもそれらしくないかもしれないけど、当時はかなりオーバーカオリなことをやっていたと思いますよ。



あきまん氏が描いた、その後のポスターとしても有名な「サイドアーム」 開発にあきまん氏が中心で、1面「魔界村」開発とカプコンデザイン室の発展期に貢献した。山口さんと共にデザイン室の発展期に貢献した。







## デザインというのは、世の中に存在するいろんな箱の中に、 いかにエモーショナルな部分と技術的な部分を密集して置けるか、という作業です(安田)

SHOEI 『マッスルボマー』のマスターが動いてから、ようやく彼女をデザイン室に入れたことがあったんですよ。でも入った直後は、具体的になにをやるのかは全然下定がなかったんですよね。結局にやっていた仕事はなんだったの？

西村 『バース』(1992年)ですよ。ボスターを描きました。

SHOEI ゲームには出てこないパイロットがふたり、ボスターに描いてありましたね。

西村 イラストカードにはパイロットのイラストが乗っていたんだけど。

SHOEI それからしばらくは、企画マンたちがいろいろのフロアの横にこに描いて、僕とキヌさんふたりでデザイン室の仕事をやりました。2人で倒れしめてたんですけど、周囲からは「あいつらって何やってんだ?」とか不思議な目で見てましたよ(笑)。

西村 外から見たら、何をやっていいるのがかわからなかったでしょう。

SHOEI そういや、その頃のガブコンは、新人がコピーを入れてくれるのが慣例となっていたんですけど、キヌさんが入れてくれるコピーが荒唐無稽なやつだったんですよ。どうしてこんなに狂いだろ?と思ってるなら、妙案を盗んでスプーンを砕くくらい入っていた。

西村 私、コピー取みませんから。組織がわからなかったんですよ(笑)。

SHOEI その頃に合流したのは剛田さんですか?

イケノ いや、僕が関わったのはさらにその後で、SENSEI<sup>18)</sup>さんが先ですね。

SHOEI そのうち、デザイン室3人組がSENSEIで、そこにあまさん(安田)が合流して1人体制になったんですよ。これが1993年かな。

西村 そのときは僕はまだデザイン室の正式所属じゃなかったんですよ。正式にデザイン室に属するようになったのは、それより後のことです。

SHOEI 1人体制となったデザイン室に来てくれた最初の仕事が、側目ソノラから発売された『ストリートファイターII C』(以下「C」)の描き下ろしでしたね。キャラクターが12体いるので、じゃあ分けて1人で描くって。でも、バラバラのコンセプトで描いてもまあいいからいいので、何かテーマを決めた方がいいじゃないか(「じゃあ前編で描こう」ということ)。

西村 違う人が描いても、テーマがあれば統一感が出るからいい。

SHOEI あのときは、特色柄<sup>19)</sup>で「蛍光色が見える」というのがあったんですよ。

SHOEI あんなこととばかりに蛍光色を盛り込んだらいい。蛍光打つたまま作業すると1日をやれそうなくらい。

西村 う、両面見るとびびりますよ。蛍光グリーンとか力の限り塗って。

土井前へやりましたんじや……あたいな(笑)。

SHOEI ああ、あんなときもあるんですよ。色に染み付いたので、じゃあ何か付録的なものもつくろう、というところになり、それで描いたのが『シャドウ・秘密基地』。

西村 秘密基地の六角バンズで有名なデザインで?

SHOEI 気合いの入ったロゴもよかったですね。

SHOEI 秘密基地なのにバンジージャンプ場とか鉄●籠とかつけて、悪ノリし過ぎやろ、という感じだったけど。それいば、このイラストを描いたときに、ガブコンのサウンドチームに「アルフ・ライタ」<sup>20)</sup>というのがある。僕らはデザイン室に何か名前を付けたい……ということで、「チームマッドギア」というロゴを作って、イラストの下にこそり入れたんですよ。

イケノ ホントだ。ロゴが入ってますよね。

SHOEI でも上層に怒られて、チーム名とロゴはこれ一対で許されました。……そうそう、「ストリートファイター ザービー」<sup>21)</sup>に描いたシャドウの基地は、この秘密基地イラストを参考にしたんじゃないかという話もあったんですよ。

イケノ 僕の中で四角した、バズン格闘<sup>22)</sup>の基地ですか? それいば、イメージ別ですよ。

西村 じゃあ、あの基地はオプショナルじゃないですか? 敵軍の基地(笑)。

西村 あまさん、秘密基地のイラスト描いておいて良かったですね!

安田 良かったのかな(笑)。

## デザイン室と 『ストリートファイター』の歴史

SHOEI SENSEIの後にデザイン室に入ったのが剛田君だった。「ダンジン&ドラゴン タワーオブドリーム」(1991年)や「エイサラン、ブレデター」(1991年)を作ったときに、いい人材がいて助けて。

西村 開発でスクロールを削がっていた時期ですね。もともと絵描きではなくて、プログラマーとしてガブコンに人知れず入ったんですよ。

SHOEI 来て早々に、ギャルズアイランド<sup>23)</sup>の依頼を頼んだんだけど、一晩で

二日近頃のラブを上げてきて。「なんやこいつ? 早いなにどれか使えるやんけ!」とびびりたのを覚えています。

西村 笑はせなくて、ちゃんとした絵を頼いたことがなくて。結局は描けませんでした。でもそれが「描きにくいから」とにフランクに言われて、じゃあ描いてみようかなと。

SHOEI それで描けちゃったのがすごい。

西村 結局は開発とデザイン室を行き来してたんですよ。デザイン室は怖いところという評判であって、しんどそうやな、しばらくは二足のわらじで行きたいなと思って。

西村 別に怖なかったよ!

SHOEI 『スーパーストリートファイターII』の頃からは、もう本格的に働いてもらってましたね。

西村 ロケテストに用意した、新キャラクター1人のイラストをマーカーで描いたのが「スーパーストリートファイターII」(1993年)での最初の仕事でした。

SHOEI それから「ストリートファイターZERO」(1991年)を皮切りに、ZEROシリーズや「S」シリーズと、剛田君には相当してもらったんだけど……。

西村 「ストリートファイターZERO」以降の仕事はすこっぴどい。

SHOEI 当時は仕事好きでずっとならなくて申し訳なかった。

西村 シーズンが短くてにキャラクター数も増えていったし。

SHOEI 減ることはあまさんでしかなくない。当時は「作品あたりのキャラクターが多かったんで、減きはじめと減き終わりの絵がかわらないう、テンションを衰えずに知期間で一気の仕事をしてました」。

イケノ 集中力がすごいです。

SHOEI でもまあ、あんな剛田君が仕事をしているところを見た記憶がないんだよね。いつも小鼻を隠しているかぼやけているイメージ(笑)。

西村 定時にはちゃんと帰ってたね。金欠暮らし<sup>24)</sup>がいつまでバリバリ働いているところは記憶に残っているんだけど。

SHOEI いや、仕事してない作品が描っているはずがないじゃないですか(笑)。

西村 手が描いてのはもちろんだけど、描き直しはほとんどないんだよね。決めた打ちで描いて。

西村 遅いじゃない感じ。

SHOEI 遅い感じがなんでもない。おしズグが出るのがいやなもので。

イケノ そんな理由ですか(笑)。

西村 そういえば、今の色の塗り方は、剛田君が描いたとき<sup>25)</sup>を参考にしていますよ。すごく勉強になります。その塗り方。色由をアニメ塗りみたいに広く取らなうけど、ポイントポイントに立体感を与える見え方がいい、瞬間コストにもかなり優秀で。

SHOEI 剛田君が13年前にやっていたことを今もやっています。

西村 ZEROシリーズの頃は、同時に「ヴァンパイア」(1991年)もやりましたもんね。

イケノ 初代「ヴァンパイア」のイラストは、前編の機関がカッコよかったんですよ。どうしてあの機関になったんですか?

西村 「ストリートファイターII」(以下「II」)であまさんがやってたのを参考に(笑)。

SHOEI 何人か描いてるのよ(笑)。

イケノ おんじ人ですやん!

SHOEI その頃、イケノ君がデザイン室の仲間に加わったんだね。

イケノ 結局はドクターとして開発にいたんですよ。で、デザイン室の試験を受けたら幸運に受かって、そのままだデザイン室にお世話になることになりました。

SHOEI 最初の仕事は何だったの?

イケノ 3D版「スーパーストリートファイターII」のキャラクターイラストですね。他のところでも何回か「入ってるんですけど、チェックしてくれたのがキヌさんで、そのときあまりのイラストで500円バグがでたんですよ(笑)。

西村 僕は何を言ったのか覚えてないけど(笑)。

イケノ いや、全然理解不足なことは、覚えてなくて、厳しく見てくれただけなんですけど。SHOEI 当時、新人が来たときはキヌさんが「デザイン室に入ったから安心してらんかんで」と気を引き締めてくれたけど、厳しくなったのは僕の時でもあるんですよ。

SHOEI デザイン室ができた最初の頃は、部屋を直すわけにはいかなかったから、僕もいふんは嫌でしたみたいで。キヌさんに「僕もちょっとマシにしてもらえやろ」と、「あったらえ?」SHOEIさんが、「あったんですよ!」と、言われた。

西村 イケノ君のイラストで記憶に残っているのは、「私にジャスティス学園」(1997年)のマップに描いた、バッシュアップスクールの3人かな。いつもは天真爛漫なデブアニメが「もう生きてるのイヤヤー」的な表情で喋っているの。

西村 僕は描く量が多かったんで、アニメっぽくするしかなかったんですけど、イ







# ストリートファイター アートワークス 極

## STAFF

Editing & Publishing

株式会社カプコン

Editor

北沢裕章

Coordinator

小林 竜二 / 千葉健雄 / 三浦 祐

Product Manager

大野 哲也

Editing

株式会社トリスター

牛伴 雄二 / 田淵 亮

Design & ITP

Blamheads

Cover Illustration

内村キヌ

Supervision & Special Thanks

株式会社カプコン

岡野 正典(SHOE) / 石澤 貴敏 / 小野 義雄 / 片岡 謙治 / 手塚 武 / 龍野 智章 / 中村 真一 / 渡辺

哲也

イナノ / 森 弘樹 / たみお

株式会社アメリカ

内谷 亮 / 小竹 聡

株式会社ポリゴン・ピクチュアズ

大沼 聡雄 / 倉田 何良一 / 藤川 亮

アーケードシステムワークス株式会社

石田 大輔 / 鈴木 美香

株式会社SNKプレイモア

株式会社バンダイナムコゲームス

株式会社タワノプロダクション

あきまん / キム・ヒョンテ / 剛田チーズ(BE'NGUS) / MTH 監(トミチン) / 内村キヌ /

ハルマツル / ヒロアキ

発行日 2012年12月17日 初版

発行人 辻本春弘

編集長 藤澤 啓

発行所 株式会社カプコン

〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平町1-3-1-3

販売元 株式会社カプコン

〒163-0425 東京都港区西新町2-1-1 新館三井ビル

Tel.03-3340-0720 Fax.03-3340-0818(ともに営業専用)

印刷所 大日本印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けています。

本書の全部、あるいは一部を小社からの文書による承認を得ずに無断で複製することは、

いかなる方法においても禁じられています。

定価はカバーに表記してあります。

落丁・乱丁本はお手数ですが下記「お客様相談室」キャラクターコンテンツサポート」までお

問い合わせください。

カプコンお客様相談室 キャラクターコンテンツサポート

9:00~12:00 13:00~17:30(土・日・夜は除く)

Tel.03-3340-0740

株式会社カプコン URL: <http://www.capcom.co.jp/>

イーカプコン URL: <http://www.e-capcom.com/>

ISBN 978-4-08233-381-0

©2010 KAPKON

KAPKON CO., LTD. ©2010 PLAYMORE ©PSYKYO

©タワノプロ ©2008 タワノプロ / 監・KARAB-製作委員会

000000

©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM U.S.A., INC. 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

©1999 CAPCOM U.S.A. Polydor Manga Entertainment

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in JAPAN

## ストリートファイター アートワークス 編

### STAFF

Publishing

株式会社カプコン

Editor

山田 哲也 / 渡辺 亮

Coordinator

小林 竜二

Product Manager

大野 哲也

Editing

株式会社トリスター

牛伴 雄二 / 田淵 亮

Design & ITP

Blamheads

Supervision & Special Thanks

株式会社カプコン

岡野 正典(SHOE) / 石澤 貴敏 / 小野 義雄 / 片岡 謙治 / 手塚 武 / 龍野 智章 / 中村 真一 / 渡辺

哲也

イナノ / ちん / 木村 真 / コマキ シン / 森 弘樹 / MTH / たみお / 大野 哲也

株式会社ポリゴン・ピクチュアズ

大沼 聡雄 / 倉田 何良一

株式会社SNKプレイモア

ノナ

株式会社バンダイナムコゲームス

石田 大輔

株式会社アメリカ

内谷 亮 / 小竹 聡

株式会社タワノプロダクション

あきまん / 山田哲也 / MTH / にしむらあきこ / 内村キヌ / ハルマツル / 剛田

チーズ

000000

©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM U.S.A., INC. 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

©1999 CAPCOM U.S.A. Polydor Manga Entertainment

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in JAPAN



◆電子版スタッフ◆

編集

藤木理夫(ファミ通電子出版推進部)

電子化オペレート

中里有吾(ファミ通電子出版推進部)

協力

浅見成志(電子出版推進部)

井上聖美(電子出版推進部)

片岡秀行(電子出版推進部)

庄野 杏(電子出版推進部)

発行人・編集人／浜村弘一

副編集人／坂本武郎

編集長／相沢浩仁

発行所

株式会社エンターブレイン

<http://www.enterbrain.co.jp/>

本電子書籍の内容についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話:0570-060-555

(受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00)

※ファイルシステムやアプリケーションの動作等、本書の内容以外についてのご質問は、購入された電子書店様にお問い合わせください。

電子書籍の無断複製等、並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。